平成7年3月9日発行　第2巻第3号通巻第5号




Virtua
Fighter 2

VIRTUA FIGHTER 2

[ACT.1]

PROLOGUE

第１回の世界格闘トーナメント（バーチャファイター１）での優勝者は、伝説の虎燕拳を操るラウ・チェンであった。

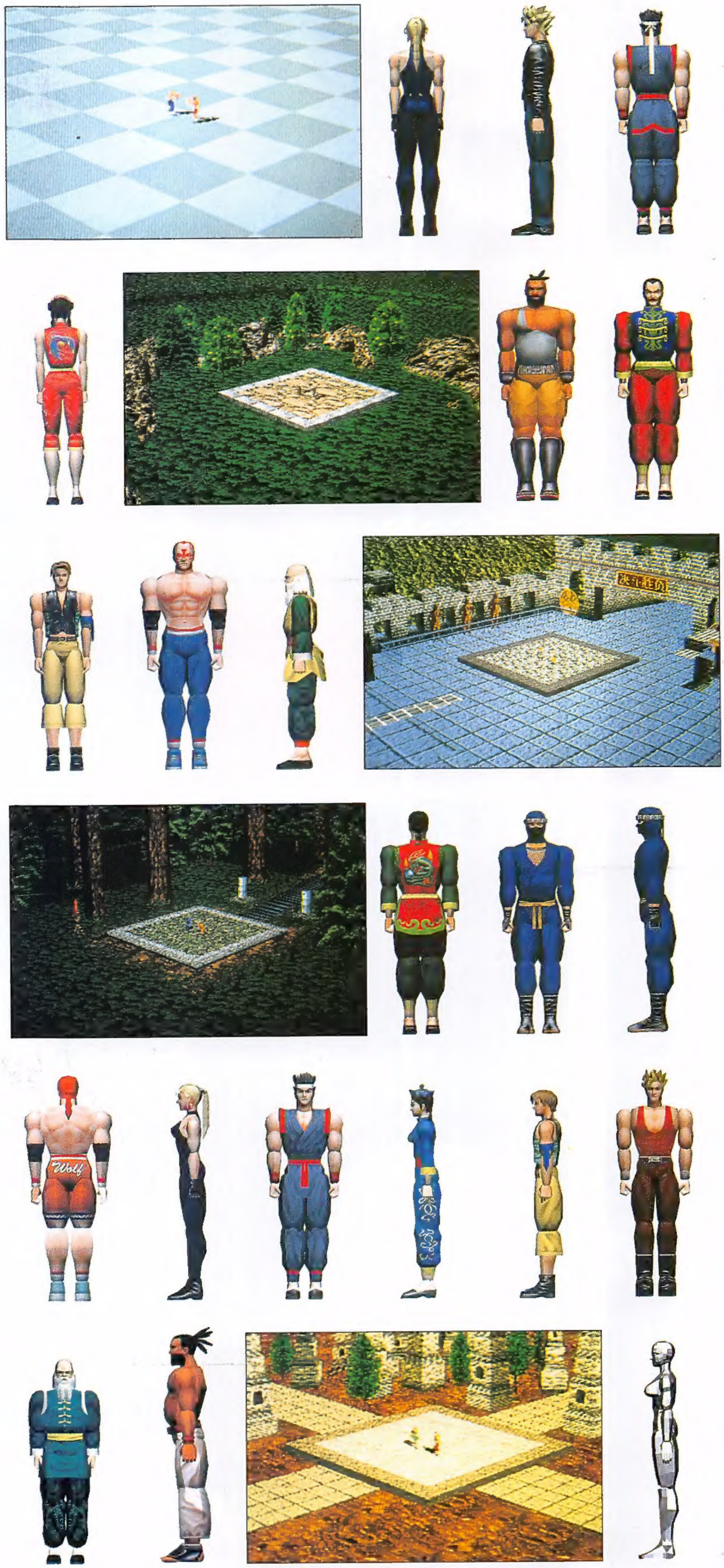
その風格さえ漂う拳の前に主人公・アキラは自分自身の未熟さを思い知らされる。そして、大会終了後、再び修行の旅へと出ることに…。

１年後、修行を続けていたアキラの元に１通の手紙が届いた。それは第2回世界格闘トーナメントの招待状であった。

招待状の中には参加者のリストが同封されており、前大会の優勝者であるラウの名前と、彼自身も知らぬ新たな挑戦者、酔拳の達人舜帝と蟷螂拳を使うリオン・ラファールの名前があった。アキラはその招待状と大会自体になんらかの邪悪な雰囲気を感じとっていた。

しかし彼の格闘家としての血が、第2回世界格闘トーナメントへの参加を決意させた。

新たな技を身につけてきたであろう前大会でのライバルたち、酔拳、蟷螂拳を使う新たな挑戦者たち、影でうごめく謎の組織。様々な思惑をまといつつ、ここに「第2回世界格闘トーナメント」が開催されるのであった…。





八極拳を元に、それを研究、分析し究極の武術の唯一の伝承者である晶は自分の腕を試すべく、世界武者修業へと旅立った。そして修行の１つとして第１回の世界格闘トーナメントに出場する。そこで様々な格闘家と戦い自分の腕の未熟さを知る。

そしてまた修行の日々を送り始める。１年経ったある日第２回の格闘トーナメントの開催を知る。そして１年の修行の成果を出すため、参加を決意する。

AKIRA YUKI



AKIRA YUKI

COUNTRY:JAPAN■SEX:MALE■BIRTHDAY:SEPTEMBER 23
AGE:26■BLOOD TYPE:O■HIGHT:180cm■WEIGHT:79kg
B/W/H:115cm/90cm/94cm■FIGHTING STYLE:HAKKYOKU-KEN JOB:KANG-FU TEACHER■HOBBY:KANG-FU





【Character's History】

明治の頃より続く名門道場である結城武館の嫡男として、結城晶は日本に生まれる。晶は父の教えにより、空手・柔術・骨法・合気道とあらゆる武術を修得していく。

やがて、晶が17歳の頃、父は晶にそれまで見たこともないような武術を教え始める。

更に時は5年を流れ、晶はその奇異な拳術を完璧にマスターする。その奇異な拳こそ、中国に源を発する八極門を元に開発された日本独自の拳術であった。その創始者が彼の祖父であり、伝承者が父であったのだ。

晶は真実を知り、その拳に改良を加え最強無敵の拳とし、己自身もまた同時に最強の武術家となることを誓い、修業の旅に出る。

世界中を渡り歩き修業を続けていた晶は、世界中から最強の武闘家が集結する格闘トーナメントの開催を耳にし参加する。その大会で彼は様々な格闘家と戦い、自分の格闘家としての未熟さを実感する。

その後、一度は道場に戻ったものの時を待たずして、また修業の旅に出かける。

１年経ったある日、第2回の格闘トーナメントの開催を知る。そして１年の修行の成果を知るために格闘トーナメントへの参加を決意する。

【CHARACTER'S VOICES】

■WIN■

十年早いンだよ！
オシャー
オラオラオラ
もっと強い奴と戦いたい。

■LOSE■

もっと功夫をつまなくては！
十年早かったか！





【Fighting Style】八極拳

大陸北部の河北省に発した大陸最古の門派の一つ八極門は、剛猛かつ重厚なる技法を用い、その威力の凄まじさで古来より大陸各地にその名を馳せた。

しかしながら、近代に至るまでその技は河北省の一部において閉鎖的に伝承されるのみで、名声とは裏腹にその実を知るものは皆無であり、長きに渡ってその技は伝説となっていた。

後に中央国術館の正科として採用されて以降、各地に道場が開かれ多くの門下を集めるようになったが、真の八極を体得したものは数えるほどである。ちなみに、八極とは、全てを統べる八つの門であり、その八つの門を極めることこそ八極門の最大奥技であるとされている。

その技は、虎形熊歩を旨とし、熊のごとく重厚に敵に攻めより、接近戦において虎のごとく剛猛な短打を打ち込むが、現在ではこれに劈掛拳の手技が組み込まれ、劈掛で懐に飛び込み、短打を打ち込むことが多くなっている。





JACKY BRYANT



1年前、秘密組織が裏で糸を引いて行われた格闘トーナメントに参加しそこに探し求めていた妹、「サラ」を見つけ連れ戻そうとしたが大会終了後、雲をかき消すようにいなくなってしまった。

その後1年間、血のにじむようなトレーニングを積む。そして第2回の格闘トーナメントが行われることを知り、今度こそ妹を助け出すため格闘トーナメントに参加する。

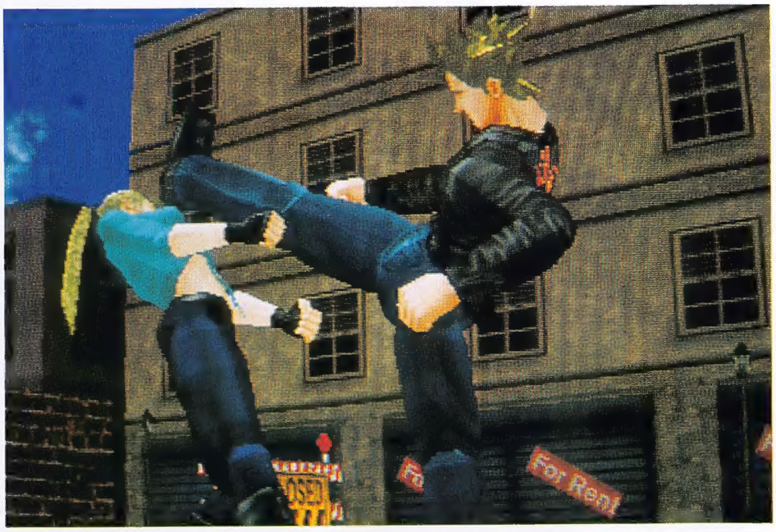




JACKY BRYANT

COUNTRY:AMERICA■SEX:MALE■BIRTHDAY:AUGUST 28
AGE:24■BLOOD TYPE:A■HIGHT:182cm■WEIGHT:75kg
B/W/H:110cm/87cm/92cm■FIGHTING STYLE:JEET KUNE DO JOB:INDY CAR RACER■HOBBY:TRAINING





【Charactor's History】

ブライアント兄弟は、ブルースリーの第二の故郷とも言えるサンフランシスコに生まれる。

ブライアント一家はアメリカでも有数の大富豪であり、その財は彼らの祖父が金脈を掘り当てたことにより築かれたものであるが、未だ隠された金脈が家宝として伝えられているらしい。

ジャッキーは以前インディレース中に炎上事故を起こし瀕死の重症を負った。そしてその事故を調査していた妹のサラは、その事故の仕掛人である影の組織に拉致されてしまう。

そして第１回の格闘トーナメントで組織に捕えられ行方知れずとなっていたサラと再会するが、連れ戻すことができずに終わってしまう。

その後１年間、血のにじむようなトレーニングを積み、第２回の格闘トーナメント開催を知らされ妹を連れ戻し、組織に復習するため参加を決意する。

【CHARACTER'S VOICES】

■WIN■

I look forward to our next bout…
I'm faster that lightning…
No way you can stop me…
Year!

■LOSE■

There's no way to stop here…
I'm just waiting for my sister…





【Fighting Style】截拳道

かの名優にして偉大なる武道家ブルースリーが、その鬼才をもって編み出したのが截拳道であり、その拳は、他の中国武術とは異なり全く型というものを持たない奇異なものである。

この拳はフェイントと多彩な蹴り技を多用し、敵に虚を生みそこに必殺の一撃を加えるという、非常に実戦的な拳法である。

しかし、この拳の本質は、敵を倒すことではない、この拳の本質は己を知ることにあるのだ。

己を知り、世界の根幹に存在する何かを見つけること、それがブルースが極めようとしたことであり截拳道とはつまり形を変えた哲学といえる。

“自覚が截拳道の本質である、何故ならばそれは個人としての戦闘術としてだけでなく、人間として生きていく上でも有効だからだ”（ブルースリーの言葉より）







第１回の格闘トーナメントにサラは、ジャッキーの刺客として送り込まれた。しかし完全にコントロール出来ていなかったため、ジャッキーを倒すことは出来なかった。

その後組織は更に強力な調整を行い、再びサラを格闘トーナメントに送り出した。最強の格闘マシーンとして…

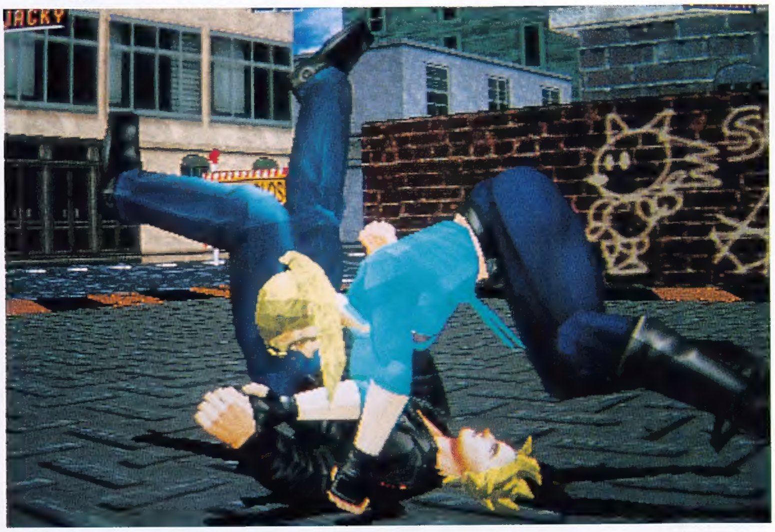




SARAH BRYANT



COUNTRY:AMERICA■SEX:FEMALE■BIRTHDAY:JULY 4
AGE:21■BLOOD TYPE:AB■HIGHT:173cm■WEIGHT:55kg
B/W/H:90cm/57cm/90cm■FIGHTING STYLE:JEET KUNE DO
JOB:COLLEGE STUDENT■HOBBY:SKY DIVING



【Character's History】

ブライアント兄弟は、ブルースリーの第二の故郷とも言えるサンフランシスコに生まれる。

ブライアント一家はアメリカでも有数の大富豪であり、その財は彼らの祖父が金脈を掘り当てたことにより築かれたものであるが、未だ隠された金脈が家宝として伝えられているらしい。

ジャッキーのインディレース中の炎上事故を調査していたサラは、その事故の仕掛人である影の組織に拉致されてしまう。

そして悪の組織によりマインドコントロールを受け、ジャッキーに対する刺客として第1回の格闘トーナメントに送り込まれた。しかし完全にコントロールしていなかったため、ジャッキーを倒せずに終わってしまう。

その後組織は更に強力な調整を彼女に行い、新たなトレーニングを受け更に強力な格闘マシーンとして第2回の格闘トーナメントに送り込まれる。

【CHARACTOR'S VOICES】

■WIN■

あなたみたいな素人の出る幕はないわ!
とっととお家へ帰りなさい
ヤッホー!
いい男が台無しね、ホホホホッ

■LOSE■

クッ、こんな奴に負けるなんて…
私はまだ戦えるわ!





【Fighting Style】截拳道

かの名優にして偉大なる武道家ブルースリーが、その鬼才をもって編み出したのが截拳道であり、その拳は、他の中国武術とは異なり全く型というものを持たない奇異なものである。

この拳はフェイントと多彩な蹴り技を多用し、敵に虚を生みそこに必殺の一撃を加えるという、非常に実戦的な拳法である。

しかし、この拳の本質は、敵を倒すことではない、この拳の本質は己を知ることにあるのだ。

己を知り、世界の根幹に存在する何かを見つけること、それが、ブルースが極めようとしたことであり截拳道とはつまり形を変えた哲学といえる。

"自覚が截拳道の本質である、何故ならばそれは個人としての戦闘術としてだけでなく、人間として生きていく上でも有効だからだ"(ブルースリーの言葉より)

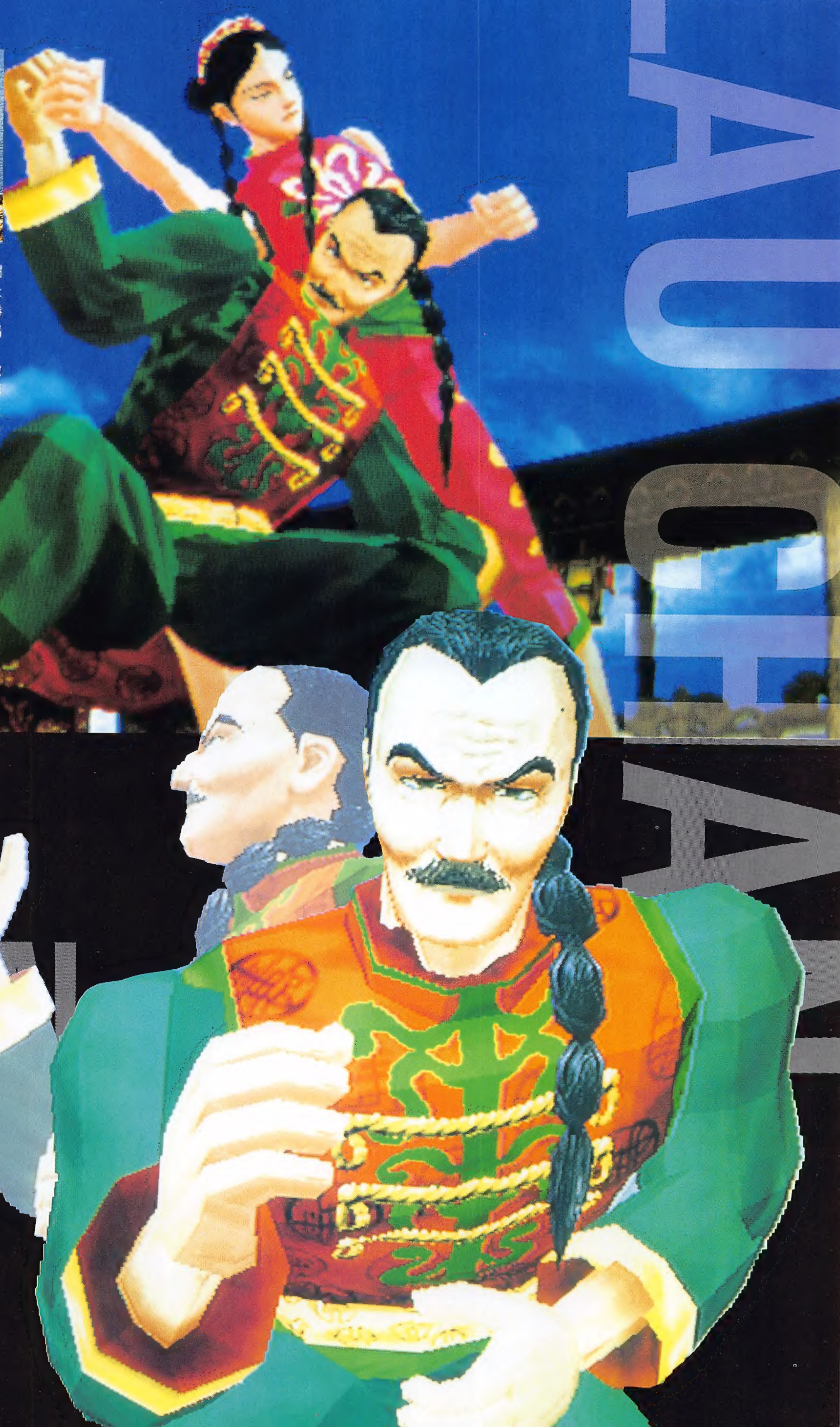






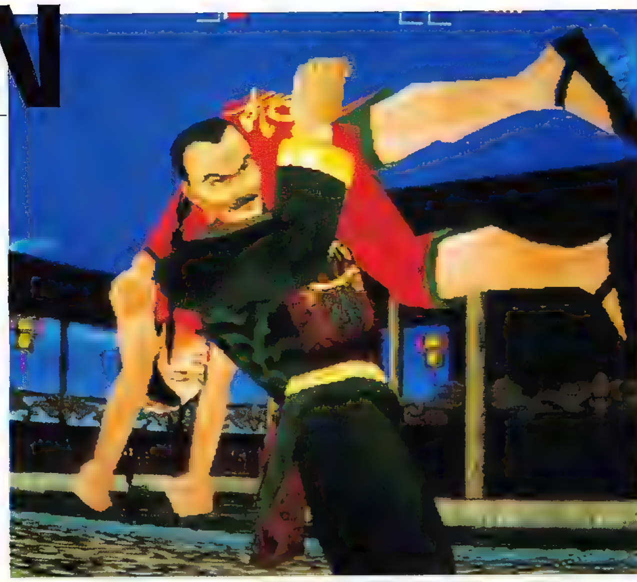
中国の著名な料理人であり、最強の武闘家といわれているラウは、１年前行われた格闘トーナメントに出場した。そこで優勝を収めたが、彼はそれに満足することが出来なかった。

その後、彼はふたたび仙山に戻り更に激しい修行を行っていた。そして１年後、第2回の格闘トーナメントが行われることを知り今度こそ自分の納得できる結果を得るために、参加を決意する。



LAU CHAN

COUNTRY:CHINA■SEX:MALE■BIRTHDAY:OCTOBER 2
AGE:54■BLOOD TYPE:B■HIGHT:172cm■WEIGHT:77kg
B/W/H:99cm/90cm/93cm■FIGHTING STYLE:KOEN-KEN
JOB:COOK■HOBBY:CHINESE POEM





【Character's History】

パイ親子は、大陸北部山東省に生まれ、燕青門下の武館ににおいて共に拳術を学ぶ。

父ラウは、幼少の頃より燕青門下の紫燕武館において拳術を学び、成長するにつれその才を発揮、若くして同武館の師範代として大陸各地にその名を轟かせる。

後年ラウは同門をその技のごとく瞬にして去る。そしてすでに伝承者はいないと言われていた伝説の虎燕拳を習得し第１回の格闘トーナメントに参加する。そこで優勝を収めたが、彼はそれに満足することが出来なかった。

その後、彼はふたたび仙山に戻り更に激しい修行を行っていた。そして１年後、第２回の格闘トーナメントが開催されることを知りふたたび戦うために、自分の拳を極めるために第２回格闘トーナメントに出場することになる。

【CHARACTER'S VOICES】

■WIN■

もう少し功夫を積んでから来るべきだったな！
修行が足りんわ！
笑い声3、4パターン（ははははっ）

■LOSE■

こんな若者に負けてしまうなんて！
次はこういうわけには行かんぞ！





【Fighting Style】虎燕拳

その名を大陸の一台門派である蟷螂拳に残してはいるが、元は燕青門から分派した拳の一つである。

虎燕拳は、清初の頃の山東省周辺にその源流が存在すると伝えられているが、その実は燕青拳唯一の弱点ともいえる拳技と掌技に虎拳のそれを加え、更に改良発展させたものだと言われている。

それ故、虎燕拳は時の武帝に恐れられ禁じ手となり、現在ではその名と数種の型が伝承されるのみであるが、その威力は伝説として生き続けている。







パイは、ラウの一人娘である。ラウは、[illegible]の幸福も顧みず、ひたす[illegible]と究極の技を追い求め、その結[illegible]親は過労で死んでしまい、それを[illegible]イは、ラウの前より消えた。

その後、香港でアクションスターとなったパイは、打倒ラウを胸に誓い、第1回格闘トーナメントに出場した。そこでラウと戦うが、実力的にまだラウには及ばないことを実感する。その後、新たな技を身につけるため修行を重ね、1年後第2回格闘トーナメントの開催を知り参加を決意する。

PAI CHAN



PAI CHAN

COUNTRY:CHINA■SEX:FEMALE■BIRTHDAY:MAY 17
AGE:19■BLOOD TYPE:O■HIGHT:166cm■WEIGHT:49kg
B/W/H:85cm/54cm/88cm■FIGHTING STYLE:ENSEI-KEN
JOB:ACTION STAR■HOBBY:DANCING





【Character's History】

パイはラウの唯一の娘として生まれる。

パイはラウにより己の分身となるよう教育され、幼少より拳術の英才教育を施される。

結果、パイはラウと同等あるいはそれ以上の才をもって燕青拳を修得していくが、それと同じだけ父ラウに憎しみの念を抱く。

これは、父ラウが母を省みず己の拳のためだけに生きること、その宿を娘パイにまで背負わせようとしていることに起因する。

そしてパイの母親は過労で死んでしまい、それを憎んだパイはラウの前より消えてしまった。その後、香港でアクションスターとなったパイは、ラウが第１回格闘トーナメント参加することを知り自分も出場した。ここでラウと戦うが、試合自体は僅差であったが実力的にまだラウには及ばないことを実感する。

その後、仕事に振り回されつつも新たな技を身につけるため修行を重ね、１年後、第２回格闘トーナメントの開催と、またラウも参加することを知り自分も参加する事を決意する。

【CHARACTER'S VOICES】

■WIN■
あなたには､功夫が足らないわ！
笑い声3､4パターン(ハッハッハッハ)

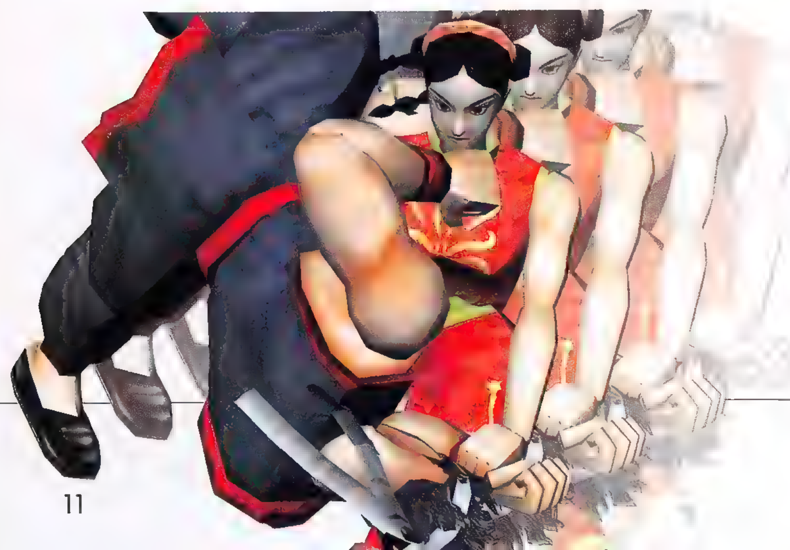
■LOSE■
次は必ず､勝って見せるわ！
泣き声3､4パターン(子供っぽく)



【Fighting Style】燕青拳

大陸北部の山東省で古くから隆盛を誇る、北派少林門の流れを汲む一門。
その名燕青は、水滸伝中の燕青が用いた拳であることに由来する。
“その技､電光石火のごとく空を裂き、柔にして剛を持つ奇想の拳なり” として、武術書に記されるとおり、瞬敏さと瞬間的な速度、あらゆる角度からの破壊的な攻撃をその旨とする。
特にその腿撃は国術中屈指の多様さと華麗さを持ち合わせた数少ない技法である。









PLAYER SELECT 16

PROFILE

Name	Wolf Hawkfield
Country	Canada
Birthday	1966.2.8.
Sex	Male
Job	Wrestler
Blood type	O
Hobby	Karaoke

WOLF

カナダの山奥で、木こりの仕事をしていた所をアメリカの有名なプロレスラーに認められ、プロレス界に入りし、無敵のままプロレス界を去る。

ライバルを求め第1回格闘トーナメントに出場し、アキラに出会う。激しい闘いのすえ彼とアキラの間に友情が芽生え、そしてアキラをライバルとして認識するようになる。お互い[illegible]第2回の格闘トーナメントの開催を知り、アキラと雌雄を決するこの[illegible]を決意する。



WOLF HAWKFIELD

COUNTRY:CANADA■SEX:MALE■BIRTHDAY:FEBRALY 8
AGE:28■BLOOD TYPE:O■HIGHT:181cm■WEIGHT:110kg
B/W/H:123cm/93cm/98cm■FIGHTING STYLE:PROFESSIONAL WRESTLING JOB:WRESTLER■HOBBY:KARAOKE





【Character's History】

ネイティブ・アメリカンを祖先にもつウルフは、カナダの山中で林業生業として少年時代を過ごす。

幼少の頃より、恵まれた体と怪力を有していたウルフは、木こり仲間の間でも一目置かれる存在であったが、そんな彼がプロレスの有名プロモーターに拾われたのは必然であったのだろう。

厳しい自然に鍛えられた瞬間的な判断力と伐採に要する怪力とで、ウルフは一躍プロレス界のスターダムにのし上がる。

何度かの防衛戦の後、ウルフは無敗のままベルトを返上、更なる強敵を求めて様々なプロレス団体を転戦するもウルフを満足させるライバルは出現せず、無敗神話のみを残してプロレス界を去ることになる。

そして新たな未だ見ぬライバルを求めて、第１回格闘トーナメントへ出場する。そこで様々な格闘家と戦った彼はその中でも「八極拳」と呼ばれる拳法の使い手、結城晶と出会う。今までにない緊張した戦い、まさに一瞬の隙もゆるさぬ戦いの中、お互いの中に奇妙な友情が芽生える。そして大会終了後、再戦を誓い別れた。

そして１年後、第２回の格闘トーナメントの開催を知らされ、更に晶が参加することを知り、お互い雌雄を決するため出場を決意する。

【CHARACTER'S VOICES】

■WIN■

Oh, to picture you winning (laughs)…

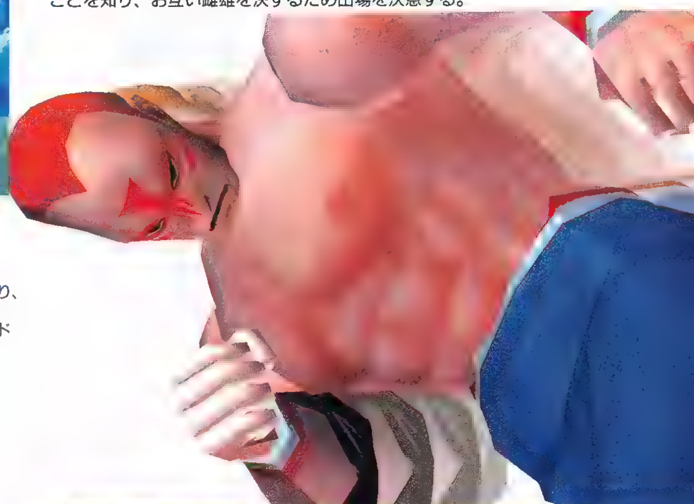
Come back again in about a year !

■LOSE■

So there was someone stronger then me…

One more time…just once more, I want to fight !





【Fighting Style】プロレス

今更説明するまでもないほど有名なのがプロレスである。

しかし、では一体プロレスとはどのような格闘技であるのかと問われればこれは答えに窮する。

何故なら、プロレスとは限定された空間で演じられる喧嘩であり、また同時にその喧嘩のスタイルが地域により、国により、またはそれを経営する団体により全く異なっているからである。

だが、ここで問題にする、つまりウルフという限定された個人の属するプロレスとはパワー・アンド・スピードを信条とするアメリカン・プロレスである。

力で押し・抱え上げ・投げ捨て・押し潰す、正しく広大な大陸でのみ発展し得る格闘技である。









オーストラリアの小島で妻と子と一緒に、漁師を営む海の男。

前回のトーナメントの賞金で船を新造し、凶悪な人食い鮫サタンシャークに戦いを挑むが、また敢え無く敗れ、新造仕立ての船を破壊されてしまう。船を無くした彼はまた漁に出られなくなってしまったのである。

サタンシャークへの復讐を誓い、前回の賞金で味をしめた格闘技トーナメントにまた参加することをきめた。

JEFFRY MCWILD

COUNTRY:AUSTRALIA■SEX:MALE■BIRTHDAY:FEBRALY 20
AGE:37■BLOOD TYPE:A■HIGHT:183cm■WEIGHT:111kg
B/W/H:121cm/93cm/97cm■FIGHTING STYLE:PANCRATIUM
JOB:FISHERMAN■HOBBY:REGGAE MUSIC





【Character's History】

漁師を営むマクワイドー家の長男として生まれたジェフリーは、潮の匂いと強い陽ざしの下で逞しい海の男に成長していった。村一番の漁師である父のもと、ジェフリーは、何のためらいもなくやはり村一番の漁師を目指していた。そんなジェフがパンクラチオンとであったのは、高校の歴史の授業であった。

ジェフリーは、その芸術とも言える格闘技に心動かされ、やがて独学でパンクラチオンを初める。

父親と漁を続けながら、ジェフは連日連夜、寝る時間さえも惜しんで修業を続けた。そのかいあって、ジェフは村一番の怪力の持ち主として、近隣の村々でも知られるようになる。とは言え、パンクラチオンの技術が片田舎の漁師町に存在するはずもなく、ジェフリーの修めたパンクラチオンはジェフが独自に進化させ発展させた現代のパンクラチオンである。

第１回の格闘トーナメントで多額の賞金を得た彼は、念願の新造船「ロシナンテ」を駆りサタンシャークに戦いを挑んだ。しかしまた敢えなく敗れ、新造仕立ての船を破壊されてしまった。彼はまた漁に出われなくなってしまったのである。

再び彼はサタンシャークへの復習を誓い、前回の賞金で味をしめた格闘トーナメントに参加することを決めたのである。

【CHARACTER'S VOICES】

■WIN■
! WIN !

■LOSE■
My next adversary is waiting for me…
You and I aren't finished yet ! I want a rematch !





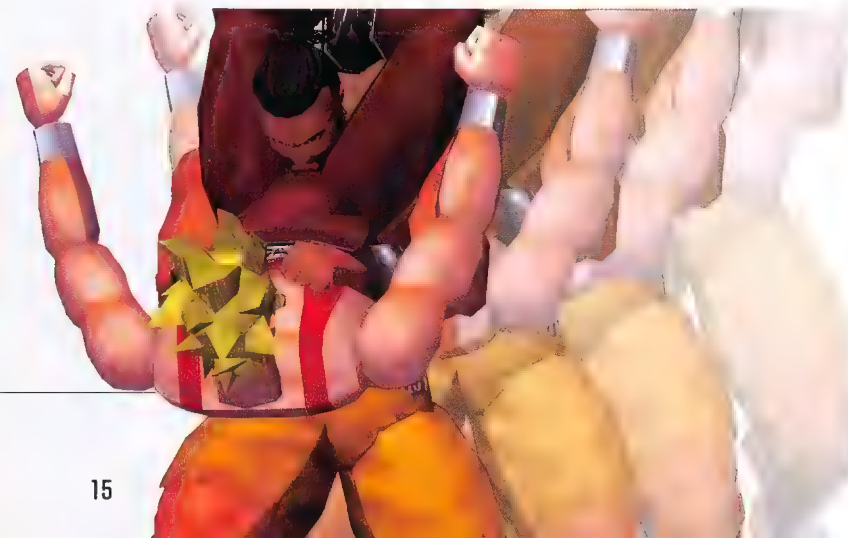
【Fighting Style】パンクラチオン

帝政ローマの時代、武勇を誇る強者達がその腕を競うことを目的として発達した素手による格闘技。

パンクラチオンは、古代日本に発生した古代相撲“手乞い”と同じく、打ち倒し・投げ・絞め落とすという格闘の最も原始的な技術を芸術の域まで進化させたものである。

故に、相手を打ち倒すという単一目的をもって闘う場合、最も注意を要する格闘技であるといえる。

しかしながらパンクチオンは現在では、その名を考古学史上に残すのみであり、現在の西洋格闘技の基礎になってはいるが、実質的な継承者は存在しない。







母親をさらい、父親を殺害した謎の組織を捜査し続けていた彼は、その組織が開催している[illegible]闘トーナメントに参加する。し[illegible]たな情報を得ることもできず終って[illegible]

そ[illegible]続けていた彼は、母親が組織[illegible]まだ生きているらしいという[illegible]そして第2回の格闘トーナメ[illegible]り、参加を決意する。

KAGE MARU



KAGE-MARU



COUNTRY:JAPAN■SEX:MALE■BIRTHDAY:JUNE6
AGE:24■BLOOD TYPE:B■HIGHT:178cm■WEIGHT:66kg
B/W/H:101cm/89cm/90cm■FIGHTING STYLE:JU-JUTSU
JOB:NINJA■HOBBY:MAHJONG





葉隠れ第十代影丸として生を受けた「影丸」は、母（第八代月影）は海女、父（第九代影丸）は漁師を葉表ての生業とする家に生まれた。そして父や同じ葉隠れの者達によって影丸の名を継ぐに相応しい葉隠れとして育てられる。影丸は筋も良く、他の者を驚かせるほどのスピードでその技を上達させていった。
そんなある日、母・月影が何者かによって神隠しに会う。さらにその数年後、葉隠れの里が深夜遅くに何物かによって襲撃され焼き払われた。そして葉隠れの里は壊滅、父も謎の組織の凶弾に倒れてしまった。その後、影丸は父の形見である忍び装束を纏い、第十代影丸として復讐の旅に出た。
　葉隠の里を壊滅させた組織を調査するにつれ、裏に巨大な影響力をもつ謎の組織が浮かび上がってきた。その組織を調査するうちに、組織主催の格闘トーナメントが開かれることを知った彼はそれに参加する。しかし、そこでは新たな情報を得ることもできず終ってしまう。
　その後も調査を続けていた彼は、母親が組織の戦士としてまだ生きているらしいという情報を得る。そして第2回の格闘トーナメントの開催を知り、参加を決意する。

【CHARACTOR'S VOICES】

■WIN■
甘い
修業が足りん
南無～（拝むように）
■LOSE■
さらばじゃ
泣き言は申さぬぞ！





【Fighting Style】葉隠流柔術

葉隠れの里、そんなふうに呼ばれる地域が日本には存在する。葉隠れる者、あるいは隠密、つまるところ忍びの者の里である。
ここにまた、手乞い、ある時を境に歴史から抹殺される。そのあまりに驚異的な殺しの術を時の支配者が恐れ禁じ手として封印したためである。
この手乞いと葉隠れがある時手を結ぶ、それが葉隠流柔術である。
つまり、葉隠流柔術とは、究極の殺人武術手乞いを葉隠し、忍ばせながら発展した殺しのための武術なのである。
葉隠奪命、人知れず殺すことが、葉隠流柔術唯一無二の掟である。





SHUN DI



中国は北部の山[illegible]で仙人として、弟子数人とひっそりと[illegible]活していた彼は久々に無二の[illegible]友である、秘宗拳と八極拳の老師と酒[illegible]開いた。その席上での宴もたけなわに[illegible]と八極拳の老師はお互い[illegible]流派[illegible]格闘トーナメントで優秀な成績を[illegible]いること[illegible]自慢し始めた。[illegible]れを聞いた[illegible]ンは自[illegible]する[illegible]と言いだした。[illegible]の2人は[illegible]ものの、言い出した[illegible]引っ込[illegible]かす意地[illegible]てしまう[illegible]。そして[illegible]に格闘[illegible]メントへ[illegible]加することに[illegible]。

SHUN-DI

COUNTRY:CHINA■SEX:MALE■BIRTHDAY:JANUALY 2
AGE:82■BLOOD TYPE:O■HIGHT:164cm■WEIGHT:63kg
B/W/H:88cm/86cm/89cm■FIGHTING STYLE:DRUNK KUNG-FU■JOB:HERBAL DOCTOR■HOBBY:DRINK THE SAKE





【Character's History】

中国は北部の山中で仙人として、弟子数人とひっそりと生活している。数年前までは小さいながらも道場を持ち十数人の弟子を持っていた。特に師範代を務めていた若者には、非常に熱心に教え込んでいた。

しかしある日を境に急に師範代が音信不通になってしまう。噂では何者かにさらわれたと言うことである。それ以来彼は山中で弟子も数人でひっそりと生活するようになったという。

ある日、彼は久々に無二の親友である、秘宗拳と八極拳の老師と酒宴を開いた。その席上での宴もたけなわになった頃、秘宗拳と八極拳の老師はお互いの流派の人間が格闘トーナメントで優秀な成績を収めていることを自慢し始めた。

それを聞いたシュンは最初は一緒に喜んでいたものの、突如自分も参加する！と言いだした。他の2人は止めたものの、言い出した手前引っ込みも着かず意地でも参加すると宣誓してしまった。そしてなし崩し的に格闘トーナメントへ参加することになる。

【CHARACTOR'S VOICES】

■WIN■

おぬしがいくら足掻いても、
わしには勝てんのだ！
笑い声3、4パターン
ヒック(酔っ払いのひゃっくり)

■LOSE■

(腰を痛めて)アイタタタタ。
若いの、次はもう少しお手柔らかにな!





【Fighting Style】酔拳

酔拳は酔八仙ともいい、中国武術の象形拳の一つである。酔拳の特徴はジャッキーチェンの映画でも見られるように、歩き方はよろよろとし、姿勢は風の様にすばやく、時に盃を持って独酌し、時には躓き酔って倒れるように、酔った姿勢に拳法を託している所である。あちらに倒れ、前につんのめり、後ろに反り返るといった酔いの状態に、ちょうろう点扣、てき弾勾挂などといった技の手法、腿法、攻法、避法をふくみ、地しょうそっ法の攻撃、防御の技巧を内包している。こうした特徴により、きわめて面白味に富んだ独特の風格を構成している。







フランス国内でも有数の資産をもつラファール家。表向きは航空機産業を営んでいるが、裏の世界では兵器開発を行う死の商人として有名である。

そんな家庭に生まれたリオンは幼い頃から経営者としての英才教育を施されてきた。その父の独裁的な教育に対し彼は反発。そして父が出した自由を手に入れるための条件、「第2回世界格闘トーナメント優勝」を目指し、トーナメントに参加。本当の自由を手に入れるため。

LION RAFALE

COUNTRY:FRANCE ■ SEX:MALE ■ BIRTHDAY:DECEMBER24
AGE:15 ■ BLOOD TYPE:AB ■ HIGHT:171cm ■ WEIGHT:61kg
B/W/H:90cm/84cm/88cm ■ FIGHTING STYLE:TOUROU-KEN
JOB:HIGH SCHOOL STUDENT ■ HOBBY:COLLECTING KNIVES





フランス国内でも有数の資産をもつラファール家。表向きは航空機産業を営んでいるが、裏の世界では兵器開発を行う死の商人として有名である。

そんな家庭に生まれたリオンは幼い頃から経営者としての英才教育を施されていた。その中には格闘技の英才教育もあり父の部下である教官から血のにじむ様な特訓を課せられていた。その教官は中国部術を専門にしており、その時に蟷螂拳をたたき困まれる。

十代を迎え思春期に入ると、その父の独裁的な教育に対し日毎に反感を抱き始める。そしてある日、ついに父と対立する。そして口論を続けるうち、父が一つの提案を出した。今度行われる第2回世界格闘トーナメントで優勝することができたら、自由に振る舞うことを許そう、と。若さゆえの率直さと、腕に自信のある彼は、その条件をのみトーナメントに参加することになる。

【CHARACTOR'S VOICES】

■WIN■

What a knucklehead!
Aren't you about ready to go home now?
Think you can win at that level?
I don't make it a habit to fight the elderly…

■LOSE■

I want to fight more!
I refuse to believe I'm that week!…





【Fighting Style】蟷螂拳

大陸北部の三東省に発した北方拳術である蟷螂拳は、中国各地の十七の拳法から優れた技だけを集め、蟷螂手法によってまとめられた非常に実践的な拳法である。蟷螂の攻撃時における両腕の運用を参考にしその攻防の変化に学び、蟷螂拳は完成された。その動きは各門派固有の優れた点を備え、剛柔並済、長短、上中下の三路が取り入れられている。

蟷螂拳の風格と特徴は精密な手法、敏速な動作、歩法をともなう手法等である。また打撃時は、腰のひねりから生まれる"一気呵成"を追究し、そのスピードは多くの門派の中でも最速と目されている。






DURAL

DURAL

COUNTRY:NO FILE■SEX:NO FILE■BIRTHDAY:NO FILE
AGE:NO FILE■BLOOD TYPE:NO FILE■HIGHT:NO FILE
WEIGHT:NO FILE■B/W/H:NO FILE■FIGHTING STYLE:
NO FILE■JOB:NO FILE■HOBBY:NO FILE





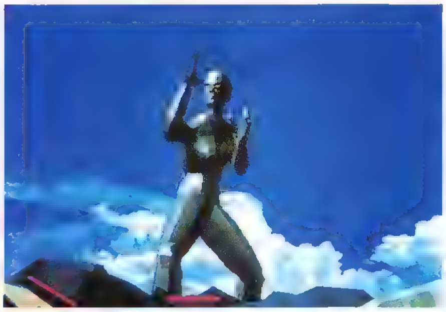
【バーチャファイターの悪の組織について】

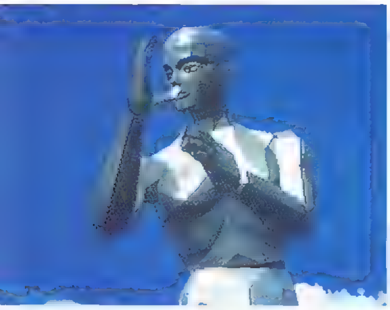
組織名：J6（JUDGEMENT6）
概　要：世界の6つの巨大企業により構成され集合組織。兵器の開発から国際政治まで巨大な影響力を持つ。世界を裏からコントロールし、最終的に支配する事を目的とする。
組織には6人の幹部がおり、それらは以下のタロットカードのコードネームで呼ばれる。

JUDGEMENT［審判］…組織の統轄と管理
THE DEVIL［悪魔］…通常兵器の開発等
WHEEL OF FORTUNE［運命の車輪］…国際政治のコントロール
THE MOON［月］…国際紛争やテロ活動等の支援コントロール
THE TOWER［塔］…J6組織の末端までの管理
DEATH［死神］…核兵器、細菌兵器等の特殊兵器の開発

第1回格闘トーナメントは“THE DEVIL”により行われたもので、2足歩行兵器としての改造人間の能力テストと新たな素材の確保を目的として行われた。

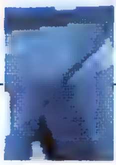


















VIRTUA FIGHTER 2 [ACT.1]



CONTENTS

第1部 CHARACTERS' PROFILE

キャラクターズ・プロフィール…………P2

AKIRA…………P2
JACKY…………P4
SARAH…………P6
LAU…………P8
PAI…………P10
WOLF…………P12
JEFFRY…………P14
KAGE…………P16
SHUN…………P18
LION…………P20
DURAL…………P22

第2部 SYSTEMS

システム講座…………P25

第3部 BASIC KNOWLEDGE of CHARACTERS

キャラクター基礎講座…………P41

AKIRA…………P42
JACKY…………P43
SARAH…………P44
LAU…………P45
PAI…………P46
WOLF…………P47
JEFFRY…………P48
KAGE…………P49
SHUN…………P50
LION…………P51

第4部 ARTS of CHARACTERS

キャラ別技表…………P52

ARTS LIST[全キャラ技表一覧]…………P52
AKIRA…………P58
JACKY…………P64
SARAH…………P72
LAU…………P80
PAI…………P88
WOLF…………P96
JEFFRY…………P104
KAGE…………P112
SHUN…………P120
LION…………P128
RISE & ATTACK[起き上がり技]…………P136

第5部 COUNTER ATTACK

返し技…………P142

AKIRA…………P143
JACKY…………P144
SARAH…………P145
LAU…………P146
PAI…………P147
WOLF…………P148
JEFFRY…………P149
KAGE…………P150
SHUN…………P151
LION…………P152

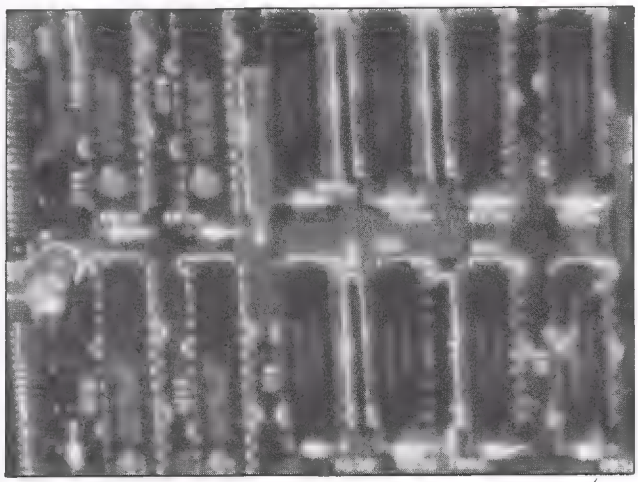
ゲーメストムックシリーズVol.5
バーチャファイター2 ACT1

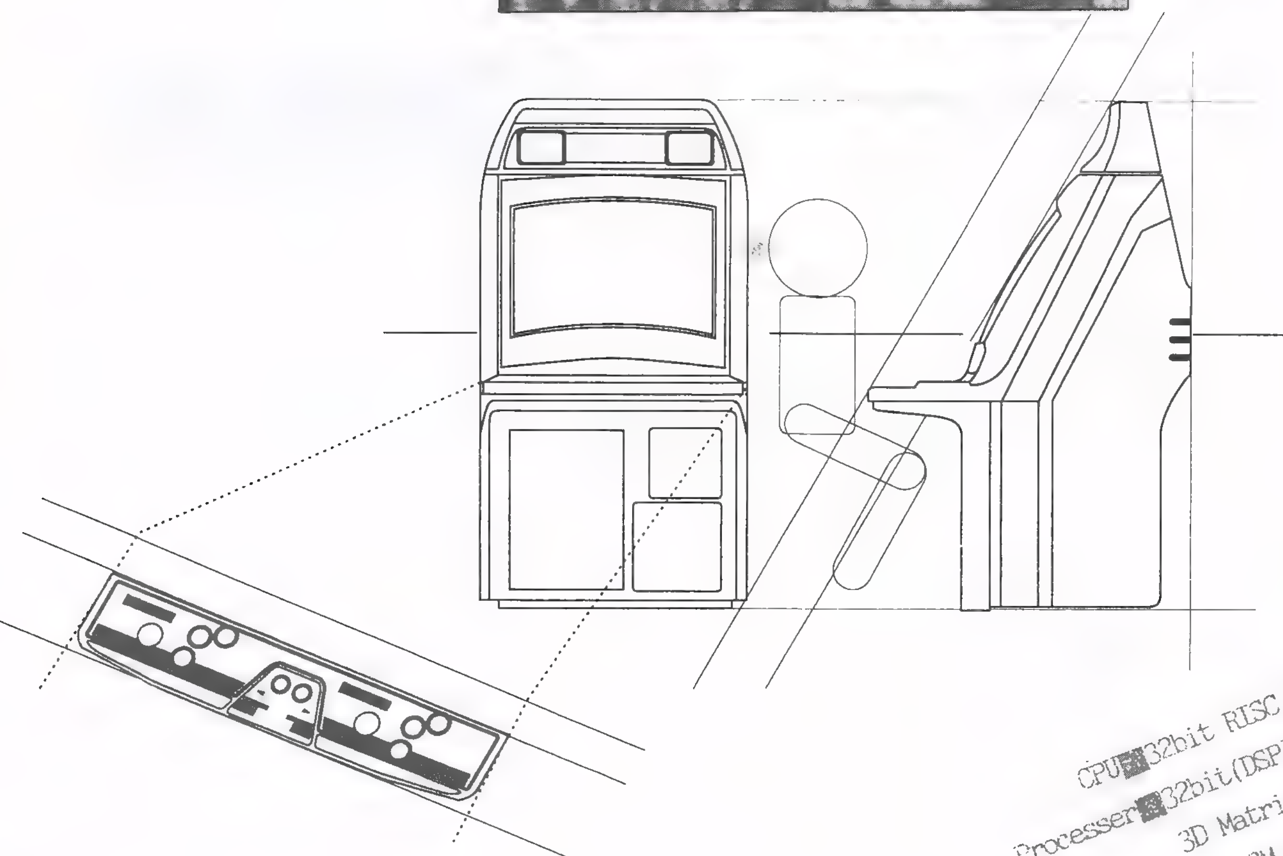
■平成7年3月9日　第1版第1刷発行
■平成7年4月10日　第2版第2刷発行
■発行人　加藤　博　■編集人　高橋己代子
■編集長　石井ぜんじ
■編集チーフ　猿渡雅史
■編集スタッフ　河田　睦／伊藤勝章／岩井浩之
■編集アシスタント　木村　学／森川哲雄／鈴木規康
■ライター　N.O.／C-LAN／KAL／がっちん
K.K雪風／MAN／GED／T.S.／GYU
■デザイン　武川　彦／斎藤デザインルーム
ローリングストーン
■制作協力　株式会社セガ・エンタープライゼス
第2AM研究開発部の皆さん
■発行所　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
営業部 03(3293)9321　編集部 03(3293)9324
■印刷所　大日本印刷株式会社

Matrix Proc
RAM 8M bit+1M bit
ROM 720M bit
496(H)×384(V)
(Middium Resolution):(Horizontal Frequency 24kHz)

SYSTEMS

システム講座





CPU 32bit RISC CPU 25MHz
Co-Processer 32bit(DSP)50MHz
3D Matrix Proscessing
Memory RAM 8M bit+1M bit
ROM 720M bit
496(H)×384(V)
Resolution):(

SYSTEM
バーチャファイター2システム講座


より八極拳らしくなったアキラ。

バーチャファイターとは?そして2のもつ魅力は?


新キャラクター２人、リオンラファールとシュン。

バーチャファイターとはどんなゲームなのだろうか?

簡単にいってしまえばポリゴンという技術を使った3Dの格闘ゲームだ。といえる。

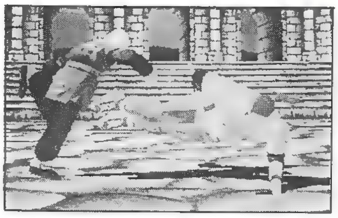
しかし、バーチャファイターのすべてをそれで言い表わせるかといったら否だ。

バーチャファイターは仮想現実を目指した格闘ゲームになっている。故に、登場するキャラクターたちの使用するいわれる必殺技と呼ばれる物や武道はすべて実在のものばかりを使用している。

それだけではない。キャラクターの動きという点でもバーチャファイターではパンチ一つすらより人に近づこうとしている。

このように今までの格闘ゲームが持っていなかったもの、現実性を生まれ持ってきたのがバーチャファイターといえる。

バーチャファイターを遊ぶ時、基本となるのが、他の格闘ゲーム同様、人と人との対戦だ。やはりこれなくして格闘ゲームとはいえない。バーチャファイターはストII以来の対戦での盛り上がりを格闘ゲームで起した。これはバーチャファイターのもつ現実性がもたらしたものではないだろうか?そして時代はバーチャファイター2へと…システムボードのバージョンアップが行われ、キャラクターたちが一層美しくなり、さらに現実性を高める。そして数々の対戦で使われるであろう、システムが追加された。より面白く、リアルなバトルゲームが創り上げられた。それがバーチャファイター2だ!


旧キャラたちも新たな技を覚えて帰ってきたぞ!

For WIN 勝利条件について



相手の体力を完全に奪ってのK・O勝利だ!

K・O

バーチャ2は対戦ゲームだ!じぁどうやったら相手から勝利を奪えるのか…そんな疑問をここで解決!

バーチャファイター2では勝利条件は1と変わらずに大きく分けて3つ存在する。

①相手側の体力ゲージを0にするK・O勝利。

②相手キャラをリング外に落とすRINGOUT勝利。

③時間切れ時の体力ゲージの残りを見る判定勝利。

などがある。

●K・Oについて

とにかく相手の体力ゲージをすべて無くせばK・Oとなり勝ちとなる。この時無傷で勝利することをエクセレント勝ちという。

●RINGOUTについて

バーチャ1、2には戦う判囲が決められているのに加えそこから外へ落ちると負けになる。一歩でも早く、リング上の地面についた方が負け。

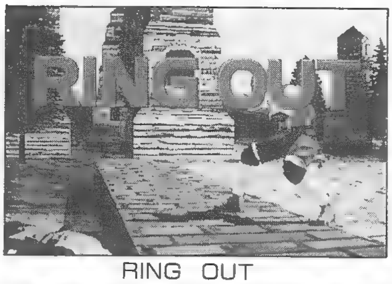
●TIMEOVERについて

バーチャでの一試合は30秒この間に前の2つの勝利条件が満されなかった場合は体力ゲージが多く残っている方が勝ちとなる。この他、引き分けのDRAW、延長戦のサドンデスなどがある。



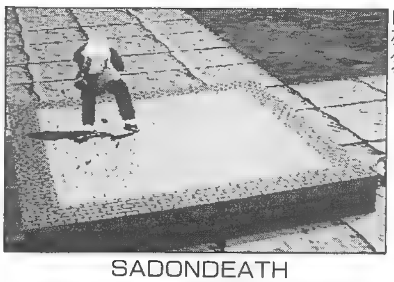
時間切れは体力の差で判定されるぞ。

TIME OVER

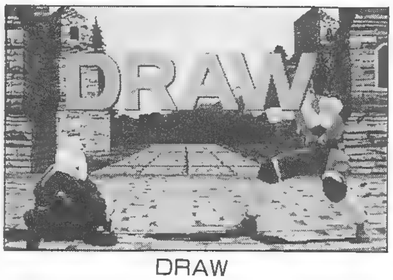


どんな形でも相手をリング下に落とせば勝ちだ!

RING OUT


ポイントが同点だった時に入る延長戦はこんな狭い所でやる。

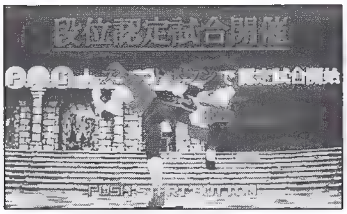
SADONDEATH



両者体力が互角または同時にリングアウトした場合、両者にポイントが入る。

DRAW

select CPU mode
CPU戦について





さまざまなCPUモードについて

バーチャ2のCPUの種類は3つあり、それぞれ目的が違う。

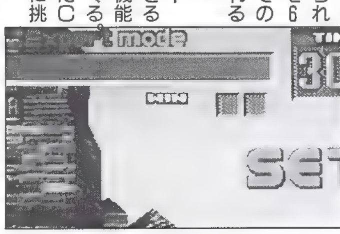
●**タイムアタックモード**
とにかく10人目、アキラを倒すまでのタイムを競うもので普通にスタートするとこのモードになる。

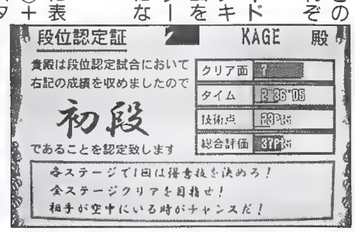
●**段位認定モード**
下の写真がデモ中に表示されていた場合、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖを押しながらスタートすることで始められるモード。君の腕前を6級から8段、名人までのどれかを認定してくれるモード。

●**エキスパートモード**
コマンド入力でできる超上級CPU。学習機能で覚えた技を使ってくる。
自分の目的になったCPUで練習し、対戦に挑もう！

名　称	呼び出し方法	備　考
タイムアタックモード	通常プレイ	アキラまでの10人をどれだけのタイムで倒すかを競うモード
段位認定モード	デモ中に可能なことを確認してからⓅ→Ⓚ→Ⓖを押しながらスタート	プレイがコンピューターに審査され6級から名人までの16段階で腕前を判断してくれる
エキスパートモード	キャラ選択時に↓,↑↑←←→→を入力。キャラを選んでスタート	超上級者向けのCPUの強さになり加えて学習機能で覚えたことを使用してくる　※1

※1　学習機能で覚えた技を使った時、CPU側の名前にUSEの文字がでます。





Advice For CPU clear
お手軽CPUクリア法



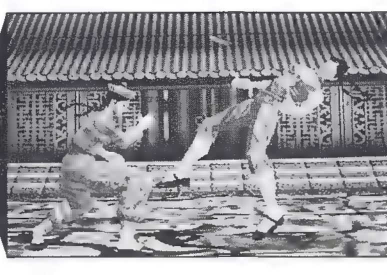


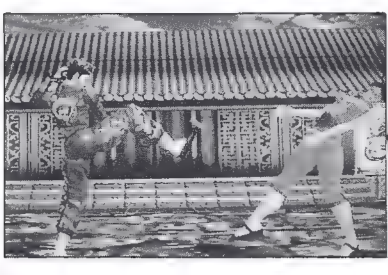
VF2のCPU楽勝パターンは2つある。それぞれを説明しよう。

●**バックダッシュ→投げパターン**
VF2のCPUはこちらの技に反応してくるので打撃系を当てるのは難しい。そこで投げを使うのだが簡単には投げを狙わしてくれない。しかし100%投げが入るパターンがある。バックダッシュで距離をあけ、CPUが走って近づいた所を投げる黄金パターン。写真ぐらい離れればあとはタイミング次第だ。

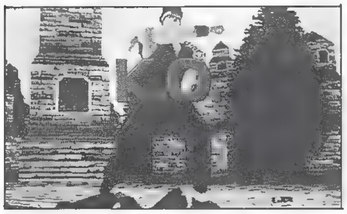
●**ジャンプ→追い打ちパターン**
垂直大ジャンプキックを出すとCPUは下り際にほとんど登り蹴りでこっちを撃墜しようとする。この性質を利用して空中で2回蹴りを出せるキャラは空中で逆に墜として着地後追い打ちをかける。これを繰り返すだけでよいぞ。







Secret Command of VF2
バーチャファイター2の隠しコマンド


エクセレント勝ちのアキラは応援団のようだね。

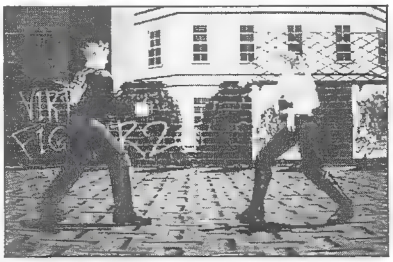

これがパイのキャハハダンス(仮称)。この勝ちポーズはⓀボタン。

勝ちポーズの選択…勝ちポーズ前にⓅ又はⓀ又はⒼ

1セットとった後や試合に勝った時にやる勝ちポーズ。実は自分で選ぶことができるのだ。コマンドは簡単。勝ちポーズをする前にⓅ又Ⓚ又Ⓖボタンを押しっぱなしにする。

ただそれだけだ。ちなみに全4つあるのでもう一つのポーズを出すにはエクセレントで勝たなくては出せないようになっているぞ！

まあでも対戦をしているとたいてい1Pか2Pボタンで飛ばされてしまうけどね。CPUで使うとよいかも。


余談だが、サラ、ジャッキーの対決の時だけこのステージになる。

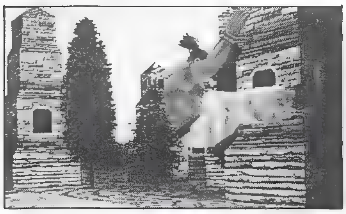
OLD・ジャッキー・サラBGM…曲がスタートするまで1Pか2Pボタンを押し続ける

VF2のBGMはかなりいいよね！でも1のBGMも良かった。実はVF2の中にはVF1のサラ、ジャッキーステージの曲がアレンジで入っているんだ。コマンド入力は

曲がスタートするまで1Pか2Pボタンを押し続ける。

1PボタンがOLDジャッキー、2PボタンがOLDサラのBGMになる。すごくカッコイイので是非1回は試してほしい。

ちなみにジャッキーステージでタカを呼び出すことができる。コマンドは、1P、2P同時にⓅⓀⒼスタートボタンを押す。


こんな技を決められしかもスローだった日にゃもう泣しかないね。



このようにカッコイイ技で決めた時はじっくり味わおう

スローモーション…リプレイまでⓅ+Ⓚ+Ⓖを押し続ける

デュラルの面って水の中で動きがスローになるよね？時々それと同じようにリプレイがスローになった経験のある人も多いんじゃないかな。

実はこれはコマンドでやることができる。

コマンドはリプレイが始まる前にⓅ+Ⓚ+Ⓖを押す。これだけでいい。ちなみに、このスロー中は1P又は2Pによる飛ばしは不能。じっくりと対戦相手にそのブざまなやられ方を見せつけてやろう。

ちなみにバージョンによっては4連勝すると1回増えるものもあるが基本的に1回きりだ。

ー1Pのレバー上下　全30段階ー
●キャラの位置をセーブするポイントを何コマに一回にするか

ー2Pのレバー上下　全30段階ー
●セーブしたポイントを何コマに1回、画面に表示するか

ー1P、2PのⒼボタン　10段階ー
●残像の数をいくつ表示するか



アキラの連環腿がせまってくるようだぜ！

エンディングの残像操作法…表中参照

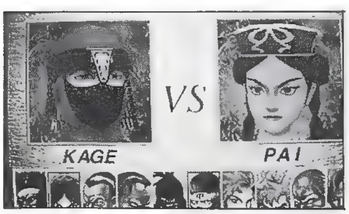
CPU戦をクリアすると、エンディングに入るよね。その時、各ステージの決め技が残像つきで流れる。

実はこの残像を色々と操作することが可能なんだ。コマンドは表を参照してもらうとして効用を簡単に説明すると、

●1Pレバー
キャラの位置のセーブポイントを何コマに1回にするか

●2Pレバー
セーブポイントを何コマに1度表示するか

●1P2PのⒼボタン
残像を幾つまで出すかなどがある。うまくやると写真のような状態にもできるぞ！



キャラ選択で上にやるとほら表示も変化するだろう?


これがカゲの素顔だ

カゲの素顔、ラウの弁髪、etc.

最後にコマンドではないがキャラが変化するものを紹介しよう。

●カゲの素顔
前作でも取れたカゲのマスクは、今回も取れる。条件は20連勝以上、カゲで行なう。この後ダウン技を喰えば写真の通りに。

●ラウの弁髪。
ラウVSラウで対戦をやりまくっていると負け続けたほうのラウの弁髪が短くなり、勝ったほうは異様に長くなるぞ！

●1P2Pキャラ
キャラ選択の際レバーを入れてスタートすると2Pキャラで遊べるぞ！

Standard Operation
基本操作

ちょっとくせのあるバーチャのコマンド。まず、キャラを動かす前にコマンド表記を理解しよう。

コマンド入力について

バーチャファイターで使用するのは、8方向レバーと3つのボタンである。ボタンはそれぞれガード、パンチ、キックに分かれている。他の格闘ゲームから比べれば少ないボタンでたくさんの行動をする。そのためコマンドはかなり簡単なものから複雑なものもある。簡単なものの代表例はⓅⓅⓅなどの連打系。

難しいものはいくつかあるが一番理解しづらいのが⇨と➡の差である。これはバーチャ独特の入力で⇨がレバーを短く入力するの意味。➡はぐいっと入力する意味。本来は何フレーム以上という入力を➡は意味するのだが、ぐいっという感じで覚えたほうがよいだろう。

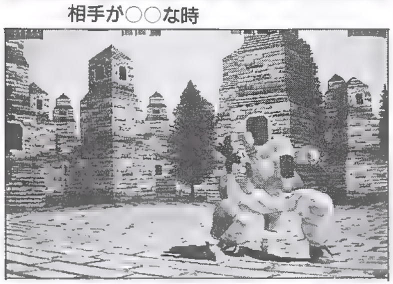
この他にも特徴なものがあるので少し見ていこう。

➡はぐいっと



➡の入力の代表例は大ジャンプ攻撃などである。この➡系のものは実は何フレーム以上となっている入力を表わす。例えば〝しゃがんでから〟というのも⇨に10フレーム以上入力してからという意味になる。数値で覚えるよりも感覚で覚えよう！

相手が○○な時



特殊な技になると、相手の状態によっては出ないものがある。例えばウルフ、ジェフリーのしゃがみ投げ系だ。これらの技の他に、パイの螺旋按掌のような当て身系の技も相手の攻撃をしていると状態でなくてはいけないというものもあるぞ！

近い間合いで



投げ技系は相手との距離が近くなくてはいけない。相手との距離は腹部と腹部の間で計っている。投げ技はそのキャラによって投げ間合いが違うので別のページで確認してほしい。

しゃがみから立つ間に！



ラウの腿登裏旋脚のような技は一度しゃがんで、それからレバーをニュートラル、つまり離した状態でⓀを入力することで出すことができる。この系統はしゃがみキックを出そうとして間違って出ることもあるので注意しよう。

コマンド表記一覧

Ⓟ	……パンチボタンを押す。連続入力で技も出せる。
Ⓚ	……キックボタンを押す。レバーで上中、下段へキックが出せる。
Ⓖ	……ガードボタンを押す。防御以外にも移動、返し技にも使用する。
＋	……同時に押す。ボタンだけでなく、レバーとボタンの時もある。
⇨	……レバーを入れる。⇨の後はできるだけニュートラルにする。
➡	……レバーを長めに入れる。入れっぱなしのままでも良いことを示す。
	……立ち状態で入力。しゃがんだ状態以外でコマンド入力をすること。
	……しゃがみ状態での入力。しゃがんだ状態で入力することを示す。
→	……しゃがみから立ちへ移行する時に入力。腿登裏旋脚などがそれにあたる。

数字は、その数字のフレーム数値内にコマンドを入力するという意味

例）⇨6Ⓟ
…右方向にレバーを入れた後、6フレーム以内にパンチボタンを入力という意味。

Character's Standard Operation キャラクター基本動作編

攻撃はしなくとも、キャラは動くのだ。細かい動作を身につけよ!!

歩く…⇨入れっぱなし


Ⓟを寸前で避ける！こんなことにはほとんど使わないけどね。


起き上がり攻めの微調整などにも一応は使える。

レバーをただ前に入れるとキャラが前に歩き出す。レバー操作の中では、もっとも楽であり、もっとも使いこなすのが難しいとも言えよう。それは、やはりスピードが遅いからで、歩くよりはクィックフォワードや、バックステップを使った方が次の動作につりやすいからである。それに、何かしら技を出しているだけでも、キャラが相手に向かって歩くしね。

また、キャラがしゃがんでいる時も、レバーを⇧に入れると歩くことができる。これもあまり使い所は見当たらないが、レバーを⇩をやって、相手に気付かれないようにミドルキックや、他の技をスカらしてやるのも一つの手である。ちなみに、足組みが自分で変えてあるのなら、レバー一瞬前or後でなおせるぞ。

走る…⇨ ⇨（2回めレバー入れっぱなし）


するとこの距離、約3mで止まってしまう。

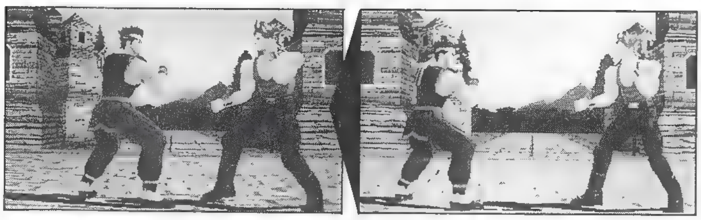

遠くからダーと走ってくる。

この動作も、これまた使いこなすのが難しい。VF2で走るための得性は、1つが、ある一定以上相手と間合いを取らなければ走り出せない。2つめが、相手が正面を向いていれば、3m手前で止まってしまうことである。だが、相手の背中に向かって走りだしたのなら、いくら3m手前にきても止まらず、相手をクッションにするか、技を出すか、レバーを逆にもどすか、Ⓖらないと止まれない。背後からの投げを持っているキャラならば、この背後ダッシュのシステムは覚えておこう。

前ダッシュについての補足だが、レバーを前に入れっぱなしにしていると3m前で止まるわけで、走っている途中にレバーをニュートラルにすると惰性で目の前までいける。

ダッシュ…⇨ ⇨

CASE 1



CASE 2



ダッシュについては、とりあえず前だけでも2つのモーションがあるため、CASE1、CASE2に分けていこう。

●ダッシュ（立ち）

素早く前に移動する動作。走るとの違いは、やはり進む距離の違いである。今までにあげてきた移動の中では、一番使えるハズだ。

利用法の一つは。相手が大技をスカった時に合わせてダッシュ投げをねらうのが良い。ジェフリー、ウルフならば、足払いをスカらした後のダッシュしゃがみ投げは、ぜひともマスターしておきたい所だ。

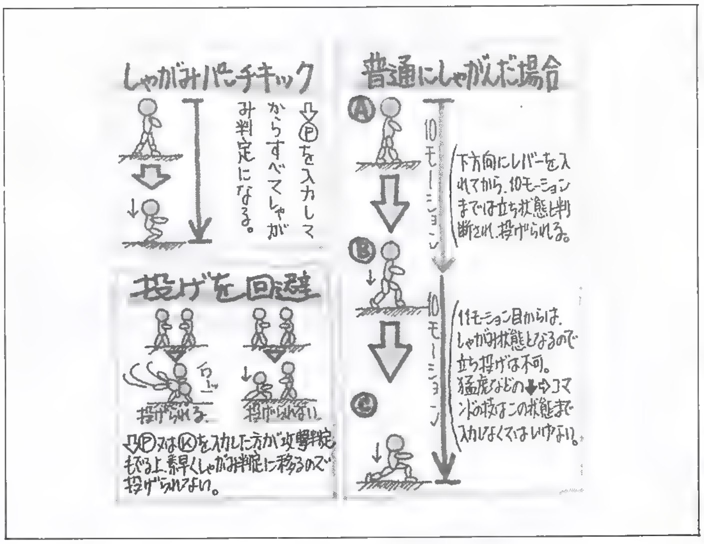
バックダッシュは、主にサラ、影などが素早く使いやすい。ヒット・アンド・アウェイを主力とする人もそうでない人も使いこなそう。

CASE2では、モーションの違うしゃがみダッシュをあげてみる。立ちのダッシュより使い道はないが、主な使い道を記していこう。

●ダッシュ（しゃがみ）

使う前に知っておいてほしいのが、コマンドがシビアなこと。タイミングは、レバーをニュートラルにもどさない方が良く、VF1でのしゃがんだままスプラッシュの入力方法が入りやすい。わからない人は、レバーを下に入れ、くっつけたまま2度、ダッシュしたい方向を入力すると思っていただきたい。

使い方は、しゃがんだまま素早く間合いをつめたり、相手の攻撃をしゃがみバックダッシュでよけたりするのが有効である。攻めてくる相手からは、これで距離を作ろう。



しゃがむ…⇩、Ⓖ⇩、⇩＋Ⓟ

上のコマンドを見てもらえばわかると思うが、しゃがみ方は大きく分けてこの3つがある。

性能の違いは⇩とⒼ⇩がほとんど同じで、しゃがむ途中で相手が何か攻撃をすると素早くしゃがめる。上段攻撃を一方的に素早くよけられる点は、VF1のころから変わっていないわけだ。⇩とⒼ⇩の違いについては、Ⓖ⇩だと下段ガードができると言うだけだ。

しかし、これらは一発当てられた後の投げをやられると、しゃがむまでのモーションが大きいため投げられる。そこで、Ⓟを押すことによってしゃがみモーションをキャンセルできる⇩＋Ⓟを使うと、相手は投げることができない。くわしくは左の表を見よう。


しゃがみパンチなら大丈夫だ！こっちを使おうぜ！


普通にしゃがむと10モーション中に投げられることもあるが…

ふり向き…⇨、ⓅorⓀ

相手に背を見せた後、数々のふり向きを持ったVF2、一番目立つVF1との違いは、しゃがんで背中を見せても技を出せば振り向けることだ。それと、前回は上段しかなかった振り向き攻撃も、上、中、下段と技を選ぶこともできるようになった（キャラにより、中段がない者や、下段がない者もいる）。

もう一つ前回との違いは、背を相手に見せた時、技を喰らうとなるモーションの違い。そこをVFではただ普通に技を喰らい、正面を向いているのと変わりはなかったが今ではぜんぜん違う。なんと、技が入れば、ダウン技以外必ずよろめくのだ。しかし、その後はダッシュで逃げられることが多いので、反応を素早くしておこう。


VF2ではしゃがみながら振り返ることも可能だ！

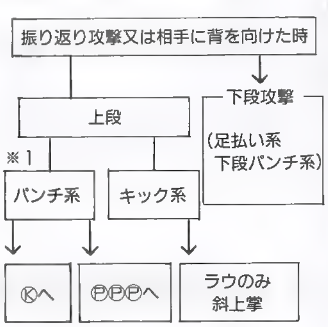
背後からの攻撃を相手に当てた後、この時は、相手の攻撃をつぶしているため、ほとんどカウンターで入る。しかも、これらは正面から同じ技を（ⓅorⓀ）カウンターで決めるよりは、はるかに高く中に舞うため、連続技につなぎやすいことを知っておこう。

たが、背後から出す⇩Ⓟや⇩Ⓚは、カウンターで入ってもキャラにより追い打ちが決まらないため、なれないうちはダウン攻撃にしておこう。もちろん、⇩ⓀorⓅも、中段の方が浮くなどがあるので、キャラによる浮上のしかたも自分なりに頭に入れておくこと。

最後に、もう一つ表をのせておいたので見てね。


振り返り攻撃も足払い系などが追加された

表② 振り返り攻撃のつながり



※1 背後攻撃のⓅは、ⓅⓅⓅの最初とみなされるので連続技となるⓅⓀも同じ。
※2 ラウは背後の上段蹴りを当てた後、自動斜上掌となり浮かせた相手に追い打ちをかけれます。

キャラ別能力値

	晶	パイ	ラウ	ウルフ	ジェフ	影丸	サラ	ジャキ	舜	リオン	デュラル
投げ技の間合い(m)	1.4	1.4	1.4	1.5	1.5	1.4	1.4	1.4	1.4	1.4	1.4
裏投げ技の間合い(m)	／	／	／	1.5	1.5	1.4	1.4	1.4	／	1.4	1.4
ダウン攻撃距離(m)	3.0	3.0	3.0	2.5	2.5	4.0	3.5	3.0	3.0	3.0	3.0
ジャンプの高さ(m)	1.8	1.8	1.8	1.8	1.8	2.7	1.8	1.8	1.8	1.8	1.8
体重(Kg)	79	49	65	101	111	66	55	75	63	61	200
クイック前距離(m)	1.1	1.1	1.1	0.8	0.8	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.1
クイック前時間(コマ)	36	32	36	39	39	32	32	36	36	32	36
クイック後距離(m)	1.1	1.1	1.1	0.8	0.8	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.1
クイック後時間(コマ)	36	33	36	39	39	33	33	36	36	32	32

	全キャラ共通
しゃがみ○前距離(m)：	1.1
しゃがみ○前時間(コマ)：	40
しゃがみ○後距離(m)：	1.1
しゃがみ○後時間(コマ)：	40

Jump UP! ジャンプについて

プログラム上でのフローチャート

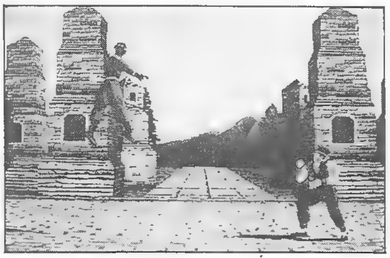
レバー上要素入力
↓
（大ジャンプ開始）
↓
(1)
攻撃ボタンは押されているか（no）→(2)へ
(yes)
↓
（攻撃ボタンの確定:タイミング=同時）
↓
(2)
↓
レバーは戻っているか（no）→13コマ経過しているか（no）→(1)へ
(yes)　(yes)
↓　↓
（小ジャンプへ移行:決定）　（大ジャンプ決定）
↓　↓
(3)　(3)へ
↓
攻撃ボタンは押されているか（no）→13コマ経過しているか（no）→(3)へ
(yes)　(yes)
↓　↓
（攻撃ボタンの確定:タイミング=空中）　（非攻撃の確定）
↓　↓
（攻撃ボタンとタイミングを）　（現在のジャンプの継続）
（考慮した攻撃への移行）

レバー入力によるジャンプの違い

ＶＦではレバーを上方向に入力することによってジャンプする。そのジャンプにも小ジャンプと大ジャンプの2種類がある。

さて、同じ上方向の入力の2種類のジャンプの入力の細い違いを説明しよう。まず、レバーを真上に入れたとする。この時点ではCPUは大ジャンプと認識しているのだ。レバーと同時に攻撃ボタンを入力したとしてもそれは大ジャンプ攻撃と認識しているだけなのである。そして次にプレイヤーがすぐにレバーを戻したとする。もしそれがレバーを入力した直後から60分の13フレーム以内なら、ここで初めてCPUは小ジャンプと初めて認識するのである。もしそこで13フレーム以上ならそのまま大ジャンプ攻撃に決定してしまうのである。

次にジャンプ攻撃について説明しよう。例えばラウの小ジャンプ攻撃である〝騰空虎穿脚〟は24フレーム目から攻撃判定が出るのだが、レバーを戻すのが10フレーム目だったら実際に攻撃が行われるのは、ジャンプを始めてから34フレーム目からである。又、レバーを戻してからボタンを押したなら、たとえそれが13フレーム以内でも〝騰空虎穿脚〟は出ず、空中攻撃扱いの〝烈火虎穿脚〟が出てしまう。





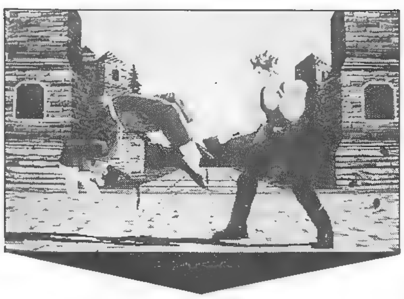
バク転と側転について

ＶＦで上方向にレバーを入力するとジャンプするが、ＶＦ2において一部のキャラクターはレバー⇖でバク転や側転といった動作をする。

まずバク転出来るキャラクターはパイ・ラウ・カゲ・サラ・ジャッキー・シュンの6種類である。なかでもシュンのバク転は他のキャラクターのそれとは全く違うが入力は同じ。そしてシュン以外の5人はそれぞれバク転キックを持っている。バク転キックは⇖Ⓚの同時入力だが、バク転⇖を入力してから6フレーム以内にⓀを入力すればバク転キックに移行できる。

そして側転だが、カゲとリヨンの2人。リヨンは⇖、カゲは⇦Ⓖで出る。カゲの側転もレバー⇦を入力してから6フレーム以内ならⒼを押せばOK。ちなみに側転キックはないので間違わないように。

これらの7人のキャラにバック小ジャンプはない。(攻撃なら例外的にある)



ラウのバク転（⇖）。



これがバク転キック。シュン以外の5人が出来る。



リオンの側転。側転キックはないぞ！



他とは違う、シュンのバク転。

小ジャンプ攻撃：小ジャンプ中に技を出す

小ジャンプ攻撃は、ジャンプと同事、ジャンプ中、降下中、置地寸前と4種類に分けられている。では、それぞれ使い方を1つずつ挙げていく。

●ジャンプと同事

キャラにより、これがコマンド技になっている者もある。だが、それも、レバー⇧と⇩で変化があるため知っておこう。主に新キャラの2人が持っていて、得におじじ様の方がどちらもコマンド技になっているようだ。

旧キャラ中でこれが強いのは、何と言ってもラウが強い。当たると必ずダウンし、おまけにダウン攻撃も入ってしまう。ジャンプと同事の技は、キャラによってⓀかⓅを使い分けることが大切だ。

●ジャンプ中

ジャンプは、上昇中に技を入れる物ほとんどが中段攻撃になっている(上段もあるが)。ジャンプ同事だと技が使いづらいキャラは、こっちを使うことをお進めする。

●降下中

小ジャンプ攻撃はどれでもそうだが、足払いをよけつつ攻撃を決めることができる。降下中は、足払いを見てからできるのでうれしい。

●置地寸前

下段になるキャラと中段になるキャラがいる。そのほとんどは、一度地に足をつけてから技を出すため、若干フェイントとして使える。







大ジャンプ攻撃：大ジャンプ中に技を出す

大ジャンプ攻撃、昇りならば全てのキャラが中段攻撃となっている。そして、これがどのキャラにしても、一番使用度の高い大ジャンプ技だと思える。

主な使い方は、バクチが多く、得に、リングアウトギリギリに追いつめられた時などの使い手が良い。

また、少し反応速度を早めれば、相手がミドルキックをスカッた時にあわせられる。使える技だが、もちろん多用はひかえておこう。

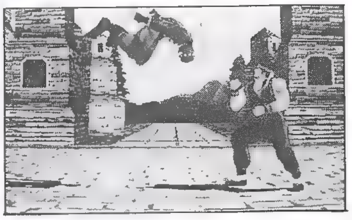
昇りげりのリーチは、新キャラ2人がみじかい。そして、リーチが長いキャラがアキラと拳がってくるハズだ。しかし、ラウ、ジャッキーも以外と長いので、見逃せない。

ジャンプキックの出し終った後、ここでもう一度技が出せると言うのは2ならではなのだが、そこで強い物は数がかぎられてくる。しかたのないことではあるが、カゲ、ウルフ、ジェフリーは技を出し終えた後に攻撃できないので覚えておこう。

強いキャラは、ラウ、パイ、ジャッキーとなってくる。昇りげりをスカッた後に反撃をくわえようとすると、逆にはね返されることもある。これらの相手は、昇りゲリが見えた後、少し遅れたらあきらめるようにすることが大切だ。サマーを持っているキャラなら、タイミングを測り落とせる。







昇り大ジャンプ攻撃から選択 フローチャート

➡と同時にⓀ
⬇
ガードされた ➡ サマーソルトがある／大ダメージを覚悟
⬇
相手がサマーソルトを持っていない
⬇
正面に落ちる → ⬇ 昇り大ジャンプ攻撃で返される
　　　　　　　　→（ガードしている）→ 次の中から攻撃を選択／下降中に➡Ⓟ，➡Ⓚ
背後に落ちる → ⬇ ⬅Ⓚを狙うことが可能









How to Defense

VFを上達するための秘訣はガードにある。

押しっぱなしでOK

VFを含め格闘ゲームには必ず攻めと守りという要素がある。その2大要素の内、守りには相手の技を受けて防ぐ"ガード"や相手の技をよけてかわす"避け"などいくつかあるが、ここではガードについて説明していこう。

VFで相手の技をガードするために必要なことはまず3種類のボタンの一つ、ガードボタンⒼを押すことである。他の格闘ゲームの多くは相手が技を出した瞬間にレバーを相手と逆方向に入れることによって初めてガードするのに対して、VFではⒼボタンさえ押せばいつでもガード出来るのである。しかも他のゲームでは相手が技を出していない時にガード方向にレバーを入れっぱなしにすると後ろに下がってしまうのに対し、VFはⒼボタンを押したままならガードし続けるのでレバーを入れても動かないのだ。

そして、他の格闘ゲームのガードシステムと違うもう1つの点は体力を削られないということである。他の格闘ゲームでは飛び道具や打撃系の必殺技をガードすると体力を少し削られるということがよくあるがVFにおいて"削り"という概念は存在しない。一応、ガードハーフやガード4分の3というものがあるが、これは実際にヒットしているのであって削りではないので間違わないように。

ここまでの話の内容を読むと、"VFはⒼボタンを押していればガードし続けるし、必殺技でも削れないから待ちプレイをすれば勝ち"と思う人もいるかも知れないが、世の中そんなに甘くはない。詳しくは次のコーナーで。



ガードはⒼボタンを押しっぱなしでOK!





相手が技を出していなくてもガード出来るぞ。



相手の技をガードしても絶対に体力を削られることはない。

技によってガードを使い分ける

ここまでVFのガードについて解説してきた訳だが、VFのガードには大きく分けて二種類のガードがある。立ちガードとしゃがみガードである。それぞれのガードにはガード出来る技が限定されていて、いくら削りがないといっても完全に相手の技を防ぐことは非常に困難である。

さてここからは2つのガードについて、細く解説していこう。

まずは立ちガード。入力方法はⒼボタンを押すだけ。レバーが左右に入っていてもかまわない。立ちガードでガード出来る攻撃は2種類で上段攻撃と中段攻撃である。

まず上段攻撃とはパンチⓅやキックⓀのようなしゃがんでも当たらない攻撃である。この攻撃はしゃがんでも当たらないので上下ガードを選択する必要はない。そしてもう一つ。中段攻撃も立ちガードでガード出来る。

逆に立ちガード出来ない攻撃には下段攻撃と投げの2種類がある。下段攻撃とは⇩Ⓚのローキックなどの足元を狙う攻撃である。

次はしゃがみガード。入力はレバーを下方向に入れっぱなしにしてⒼボタン。しゃがみガード出来ない攻撃は中段攻撃としゃがみ投げ。他の格闘ゲームにおいてしゃがみガードはほぼ安全地帯という感じだが、VFには中段攻撃があるので油断は禁物なのである。

以上のことから、立ちガードは下段攻撃と投げに弱く、しゃがみガードは中段攻撃としゃがみ投げに弱いことを理解してもらえただろうか。上・下のガードを使いこなすことが上達の秘訣だぞ。

上段攻撃は



上段攻撃は立ちガード。しゃがんでも当たらないぞ!

中段攻撃は



中段攻撃も立ちガード。しゃがみ不可なので注意しよう。

下段攻撃は



下段攻撃はしゃがみガードしよう。立ちガードでは防げない。



ウルフのアックスラリアットはガード出来ないので、しゃがんでよけよう。

For Quick Defense 攻撃分類

素早いガードは攻撃を知ることから始まる。攻撃を分類してみよう。







攻撃判定は上中下の3つ！

ガードを堅める際に一番重要なのは相手の攻撃がなにであるかを理解すること。つまり、攻撃分類が重要である。

攻撃を大まかに分類すると次の4つになる。

●打撃系　●投げ技系　●返し技系
●ダウン攻撃系

さらに打撃と返し技については上中下の3つ、(打撃は強上段と特殊中段があるので5つ) 投げ技系も、しゃがみと立ち、背後投げの3つに分類される。

この中で最もガードに必要なのが打撃を見極めることである。どの技がどこに攻撃判定を持っているのを知るのは初心者にとってなり重要なことだ。

ちなみに投げをガード（回避）する場合で最も有効なのが⇩Ⓟなどの技を出すということ。返し技をガード（防止）するのに最も有効なのが返し技に指定されてない技で攻めることだ。自分なりに攻撃を分類し、どのようにガード回避したらよいのかを考えよう。

表：攻撃分類表

上段攻撃…	しゃがみに当てられない立ちガード
上段強攻撃…	立ちガード不可、上段判定なのでしゃがめばOK
中段攻撃…	立ちガード。しゃがみガードも当たり、しかもダメージを受けるもの
特殊中段攻撃…	立ちガード。しゃがみガードを強制的に立ち上がらせるもの。ダメージは受けない
下段攻撃…	足払いなどしゃがみガードする技。
投げ技…	立ち投げとしゃがみ投げの2種類がある
ダウン攻撃…	ダウンにしている相手に当たる技。

上段強攻撃と特殊中段について

左の攻撃分類表にも載っている上段強攻撃と特殊中段攻撃とは何かをここでは説明していこう。

●上段強攻撃

上段強攻撃とは、上段に攻撃判定を持ちながら上段攻撃不可能な技のこと。ゲーム中ではウルフのアックスラリアットがそれにあたる。アックスラリアットはどうガードすれば良いのだろうか?答えは簡単。しゃがむだけでよい。ガードができないが中段ではないのでしゃがむことは可能のはず。そう避せばよいのだ。

●特殊中段攻撃

中段に判定を持ちながらしゃがみガードを強制的に立ち上がらせるだけに止まり、ダメージを与えられない技。ラウの斜上掌、斜下掌、アッパー系の技がそれに当たる。しかし、突き上げられた後に攻撃を加えられる場合もある。ラウの⇖ⓅⓅⓅなどはしゃがみガードしていると後のⓅⓅだけダメージを受けるようになっている。つまり、特殊中段は突き上げ技と覚えておこう。

ダウン攻撃や追い打ち技について

ダウン攻撃は攻撃の分類上はどの位置にくるのか?やはり、ダウン攻撃は立っている相手には当たらないので、ダウン攻撃はダウン状態の相手のみに使用できる技として考えてもらいたい。

ちなみにダウン攻撃をコマンド入力で見れば全5種類ある。入力は⇧Ⓟと⬆Ⓟで威力が違うものや⇖Ⓟ又は⇖で技がでるものもある。

カゲのダウン攻撃はかなり特殊で、相手との距離に応じて違なる技ができるようになっている。



ダウン攻撃の判定は起き上がり途中の相手にも一応は有効である。しかし、狙ってできるものではないので、なるべくしっかり当てていこう。

Technical Usage Ⓖ Button!

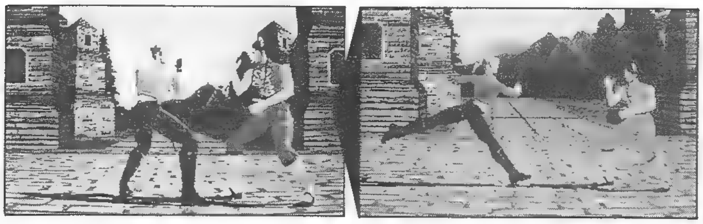
ガードをするだけじゃない！
ちょっと特殊なⒼボタンの使い方を説明しよう

ガードボタン活用法

CASE 1



CASE 2



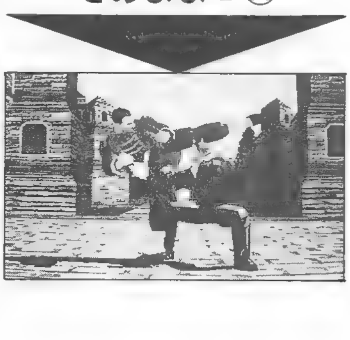
Ⓟを入力してから…



Ⓖボタンを押してから⇗Ⓚ



そのまま⇗Ⓚ



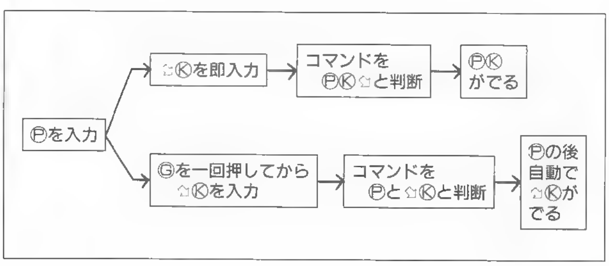
走る・ダッシュを・技すらキャンセル法

まず、最初に紹介するガードボタン活用法は走るやダッシュ、ある種の技を途中でキャンセルする方法だ。CASE1のように走っている時にレバーを離すと通常変なカッコをしてから止まるが、Ⓖボタンを途中で入力するとすぐピタッと止められる。このことを利用して、⇨⇨や⇦⇦も同様にⒼボタンでキャンセルして距離の微調整をする際に利用して、本当にギリギリで中段蹴りや肘打ちを寸前で避けて、投げを狙ったりしよう。ちなみにこのⒼキャンセルは上段蹴りにも有効でパイ、舜帝以外のⓀのみはもちろんⓅⓀのⓀすらキャンセルすることができる。これの利用法は2つある。まず、Ⓚはよく相手のⓅや突進技。に対して使うことが多い。有効な攻法だが、スカると反撃を受けてしまうことが多い。これを少しでも防止するために常にⓀ、Ⓖと押して、相手がくると思った時のみ、Ⓚを思い切り出そう。こうすれば少しはリスクを軽減できるだろう。もう一つの使い所は超上級。新宿のバーチャのメッカであるスポット21で超うまい人が使っていた攻法で、ⓅⓀで返し技を入れるフリをして、Ⓟだけ当てⓀをⒼでキャンセルして投げにいくというものだ。以外と簡単そうだがすごく難しいので上級者だけにしておこう！

Ⓖボタンによる先行入力キャンセル法

次なるⒼボタン活用法は先行入力を利用したもの。ⓅⓅⓅなどのコマンドが入力時間にかなり余裕ができたおかげで入力はやりやすくなったものの、Ⓟの途中に⇗Ⓚを出そうと入力してもなぜかⓅⓀになってしまい。かなり遅くじゃないⓅから⇗Ⓚは出ない。これは下の図式のようにコンピューターがある程度先の技（コマンド入力）まで記憶してしまっているからである。この先行入力があるために、Ⓟの後に即、⇗Ⓚを入力すると先行入力はボタンを優先するので通常のⓅⓀになってしまうのだ。Ⓖボタンはこんな所でも役立つ。ボタンが優先されるのならⓅを押した後、即Ⓖを押してから⇗Ⓚを入力する。そうすればⓅから手を離していても自動的に中段蹴りが出てくれる。これのほかの利用法として⇦⇦ⓅをⓅの後に出したい時や、パンチを当ててから投げを狙う際にも同じような入力が使えるぞ。以上がガードボタンの活用法を終えるがこれは実に対戦で重要なことなので第2巻がでるまでにすべてマスターしておいてほしい。ではまた次号のこのコーナーで会おう！

コマンド先行入力の流れ



Sortable Down Motion
ダウンについて

なんらかの技をカウンターで受けたりするとキャラクターが倒れる。この倒れるモーションですらVF2には多くの種類があり、意味すらある。それらを説明しよう。

●ダウンはなぜ起きる

キャラがダウンする条件は左の通りである。逆にあの条件中例外なのがジェフリーのトーキックである。

●よろけるはなぜ起きる?

新システムの一つであるよろけは主にしゃがみ状態で肘打ちや中段蹴りを喰うとなる。

この間、投げられはしないものの、技に対しては無防備になる。この時にⓅⓀなどの連続技を入れられるのもVF2ならではのことだ。よろけさせることができる技は各キャラの技表で確認してほしい。

●尻もち状態について

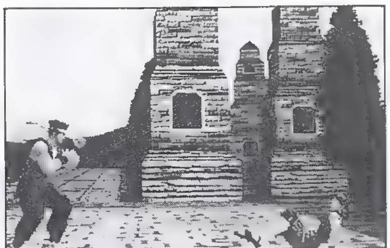
アキラの猛虎硬爬山をしゃがみ状態又はある技のモーション中に喰うとやられた方が尻もちをつき、立ち上がろうとする。この間、レバーやボタンを連打することである程度早く回復することができるが、この尻もち状態もよろけ状態同様ガードはできない。しかも尻もちの時は投げを狙うこともできる。

このように倒れるのにも種類があるので攻める側、守る側ともに正確に判断して次の行動をとろう!

ダウンさせるための条件

1、最終的に与えられたダメージ量が30以上の場合(例外あり)
2、相手が逆立ち状態の時
3、その技の性質がダウン技と規定されている場合

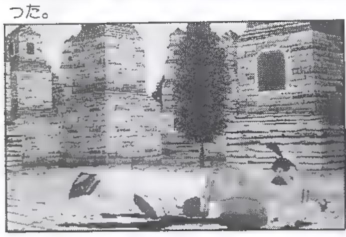
尻もち



よろける!



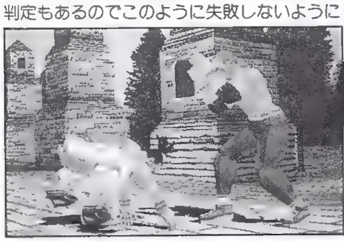
よし!成功! ⇧+Ⓟのダウン攻撃がうまく入った。





さあダウンさせたぞ!追い打ちに行くぜ!

しっしまったこの失敗モーションは投げられ判定もあるのでこのように失敗しないように



ダウン攻撃について

ダウン攻撃とはVFシリーズ独自のもので、相手が倒れている時の追い打ち技のことだ。そのため、この技は相手がダウンした状態でないと出すことができない。起き上がり途中にコマンドを入力してもダメだ。一部に例外があるものの全キャラ共通で、⇧+Ⓟで出すことができる。

さて、このダウン攻撃も一種類ではなく、コマンド入力で差を付けたり、違う技を出すことができる。

●⬆+Ⓟ

アキラ以外のキャラは⇧+Ⓟの⇧を若干長く入力してからⓅを押すと⇧+Ⓟでるダウン攻撃よりも威力の高いものがでる。しかし威力が高い分、出るのも遅いので当りづらい。

●その他の入力

その他にも⇩Ⓟや⇩Ⓚ⇧Ⓚなどの入力があるが詳細は下の表を見てほしい。

ちなみに左の写真のようにダウン攻撃には失敗すると自らスキをつくってしまうことも多い。相手が起き上がれそうな時は無理してダウン攻撃を出さないようにしよう。

全キャラダウン攻撃一覧表

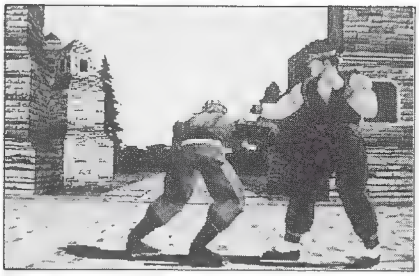
コマンド入力	アキラ	パイ	ラウ	ウルフ	ジェフリー	カゲ	サラ	ジャッキー	シュン	リオン
⇧Ⓟ	撃崩捶 ○	燕蹴雷撃 ○	虎爪雷蹴 ○	エルボーダウンする	フライングボディプレス ○	距離により ㊜飛燕弾 ㊥飛鳥 ㊦飛翔撃	ジャンプニースタンプ ○	ジャンプニースタンプ ○	転亩落脚 ○	落踵脚 ○
⬆Ⓟ	──	燕蹴高雷撃 ○	虎爪連蹴 ○	ハイエルボーダウンする	ライデンドロップダウンする		ハイジャンプニースタップ ○	ハイジャンプニースタップ ○	転地肘撃ダウンする	飛転落腿 ○
[illegible]Ⓚ	──	──	──	サマーソルトドロップ ○	──	──	──	──	──	──
[illegible]Ⓟ	槍火炮 ○	雷陰掌打 ○	──	エルボードロップ ○	──	──	──	──	──	──
[illegible]Ⓚ	──	──	踏襲撃 ○	──	ストンピング ○	踵落とし ○	サッカーボールキック ○	○	──	──

※名前の下の○は失敗後にスキがあることを意味します。カゲの⇧Ⓟはすべてにスキがあります。

VFにはカウンターなどでダメージが変化することがある。

Counter Attack カウンターについて

中段の肘打ちはカウンターハーフになっているぞ！



ガードハーフとガード3/4

VFのゲーム性を深めている設定の1つ、カウンターについて

VFシリーズには逆転性を秘めたカウンターというものが存在する。VFを楽しみたいなら是非読んでもらいたい。VF2は技がヒットした状態によって、3種類のダメージ量の変化がある。

①ガードハーフ
ガードしている時にヒットさせると、半分のダメージを与えることが出来る。(これが可能な技は規定されている。)

②ガード4分の3
中段攻撃を出した時に、相手がしゃがみガードをしていて、ガードハーフでない場合は、ダメージが4分の3になる。

③カウンター
①と②の場合、ダメージ量が減少するのに対し、カウンターで技がヒットした場合はダメージ量が増加し、ダウン時の浮き方も変化する。



浮かされると恐いラウの斜上掌。

カウンターの種類

1.カウンター(1・5倍)　相手も攻撃をしているが、まだ攻撃力が発生していない場合。あるいは攻撃力が発生していても、自分の攻撃のダメージが上回っていた場合。
2.急所(1・25倍)　攻撃が、手や足などの末梢には当たらずに、直接体にヒットした場合。ただしダウン攻撃の場合は、末梢に当たらなかったら逆に0・75倍になる。
3.空中(1・5倍)　相手がダウン中でなく空中にいた時。
4.小カウンター(1・125倍＋1)　相手の攻撃後の硬直中にヒットした時、1・125倍したダメージにさらに1を足す。
これら4種類を上から順にチェックし、条件が合えばそれを適用する。ただし1と2のような重複適用はない。



こんなに減った水車蹴り。

さまざまなカウンター

カウンターの種類とダメージの変化について

カウンターの種類には4種類あり、それぞれダメージも異なる。しかし、4種類の条件を複類満たしていたとしても、二重に適用されることはない。

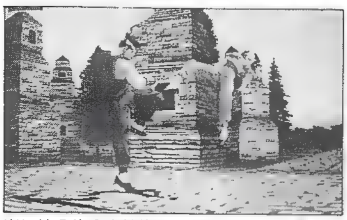
①カウンター　1・5倍
相手が攻撃しているときにこちらの攻撃がヒットした場合。(相手の攻撃か判定が発生していない時や相手の攻撃力より自分の攻撃力が上回っている場合。)

②急所　1・25倍
こちらの攻撃が、相手の手足ではなく、体にヒットした場合。ただし、ダウン攻撃の場合、手足などに当たらなかったら逆に0・75倍になる。

③空中　1・5倍
相手がダウン中でない状態で空中でヒットした場合。

④小カウンター　1・125倍＋1
相手の攻撃の硬直中にヒットした場合。(1・125倍のダメージに1を足す)。

CASE2



崩し技の後の右端脚は80度。ほとんど真上に浮いている。

CASE1



通常の右端脚は63度。

相手の浮き方の変化

相手の浮き方の変化について

左の表を参照していただきたい。角度・力と表記してあるが角度とは相手がふっとぶ時の上方向への角度を表し、力とはふっ飛んだ時の横方向への距離に働く力である。この力と体重、ダメージ量によって距離が決定する。

さて、表にアッパー系と表記されているが、アッパー系とはアッパー・斜下・斜上掌・膝蹴りなどの相手の体を下から上へ持ち上げる技のことである。

次に右端脚について説明しよう。右端脚1とは通常時にヒットした右端脚のことであり、右端脚2は崩し技(翻砕⬅Ⓟ＋Ⓖ)の直後に入ったときである。ちなみに崩し技の後の右端脚はつながらない。

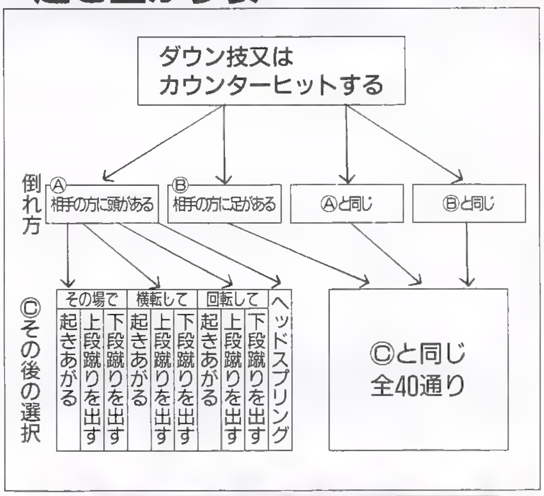
ダウンの条件についてだが、まず最終的に与えたダメージが30以上の場合(ただしジェフリーのトーキックは除く)、逆立ちしている場合やダウン技と規定されている技を当てた場合などがある。

	ダウン		カウンター		空中		空中カウンター	
	角度	力	角度	力	角度	力	角度	力
ノーマル	45	1.0	64	1.2	33	1.0	53	1.2
アッパー系	67	1.5	75	1.8	50	1.2	70	1.4
右端脚1	63	2.0	67	2.1	50	1.2	61	1.4
右端脚2	80	2.5	80	2.5	80	2.5	80	2.5
針鼠弾	25	1.3	64	1.2	22	1.2	53	1.2

倒されて、そのままじゃダウン攻撃の餌食！的確な判断で素早く起き上がろう！

Stand UP! 起き上がりについて

起き上がり表



起き上がりの種類

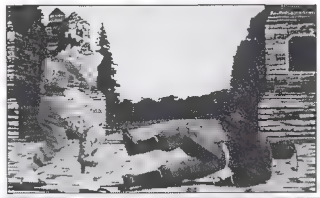
バーチャファイターは相手に転ばされても油断のできないゲームだ。それはダウン攻撃が存在するためである。このため、転んだ後、すぐに起き上がりの行動を入力しなくてはならない。起き上がりには次の4つのものがある。

●その場起き上がり（なにもしない）
●横転起き上がり（Ⓖボタン連打）
●回転起き上がり(相手と逆方向へ入力)
●ヘッドスプリング（⇧へ入力）

さらにヘッドスプリング以外の起き上がりは行動を開始した後にⓀを連打することで中段蹴りが、⬇に入力したままⓀを連打することで下段攻撃がでる。これらを使い分けていこう。



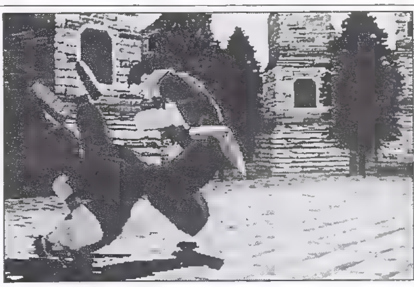
ヘッドスプリングは色々と使える。



Ⓖを連打することで行える横転起き上がりがこれだ！

ダウン状態を回復するには

ダウンした状態をどのようにしたら早く起き上がりへもっていくことができるのであろうか。詳しく説明はしないが、その受けたダメージ量に応じて、レバーとボタン（Ⓟも含む）をガチャガチャとやればよい。しかし、これだと思いもよらない起き上がりの行動をとってしまう。一番よいのは横転で起き上がりたいのなら、レバーをダメージに合わせてくるっと回転させてからⒼを連打し、ヘッドスプリングなら⇧を入力したままⓅボタンを連打すればよい。このようにうまく入力していけば素早く入力でき、思った起き上がりが可能なはずだ！



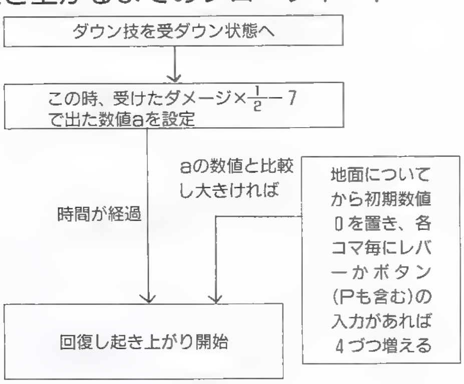
ほらね避けれたでしょーでもじじいだけはだめなんだ。



ラウの虎爪連蹴も一度踏まれてから、Ⓟを入力して後はⓅを連打してれば２発目は…

回復条件

起き上がるまでのフローチャート



起き上がりの秘密

最後にVFとこの違いでもある起き上がり、なにが違うかといえばまず2つある。1つ目は完全無敵であること。これは写真を見てもらえば一目瞭然だろう。次に2つ目はしゃがみながら起き上がれるのだ。前作では必ず立つモーションがあったが、VF2では⇩に入れ、はなしだとすでにしゃがんでいるので投げはおろかⓅすら入らないのだ。このことは対戦で非常に大切になってくるので覚えておこう。



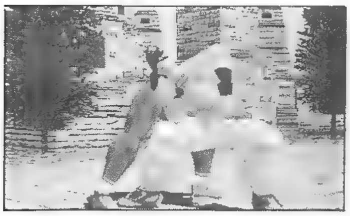
ゲゲ！無敵だ。起き攻めはかなりシビアだが実はまだ存在している

Throw 投げ技について

バーチャファイターで重要な投げ。投げの種類と条件を説明しよう。



色々な種類のある投げ技。



しゃがんだ相手を投げられるのはウルフ、ジェフリーだけだ！

投げの種類と条件

バーチャをやりたてで一番悩むのが投げ技ではないだろうか？

投げ技はそのキャラの投げ間合いまで近づき、基本のⓅ＋Ⓖかコマンドを入力すると投げられる。

投げ技を決めるには次の条件が備っていなければならない。

①相手が立ち状態であること
②向かい合う角度が30度以内
③至近距離であること
④相手が技を出していない時

まず、基本的に投げは立ち状態でなくては投げられない。例外としてウルフ、ジェフリーはしゃがみ状態を投げる技を持っている。次に向かい合う角度が30度以内というのはよく横転起き上がりでズレることがあるので注意しよう。

③については投げ間合いのことでキャラによって異なる。

④は、相手が技を出している時は投げることができないことを示している。しかし、これにも例外があり、技の引き際については投げることができる。これを利用して上段蹴りなどをしゃがみで避わしてから相手が硬直している内に投げるなんてこともできるぞ！

以上のように投げには条件があることを理解してほしい。

カウンターでの投げ

カウンターについては前のページでも説明したが、カウンターは投げ技にも適応される。カウンターの条件は

●相手の技の硬直中に投げる

つまり、相手の技の引き際を投げるとすべてカウンター扱いとなり、威力が通常の1・25倍にもなる。威力が上がるということはその後のダウンも長くなるということになる。そのため、投げの後、いつもは入らなかったダウン攻撃が入ったり、小ダウン攻撃が大ダウン攻撃でも安定して入るようになったりする。

このことはかなり重要で、普通に投げた時の威力を常に把握しておき、投げた時にカウンターか、そうじゃないかを判断して、その後の行動をとろう！

CASE A 硬直中に投げた時



CASE B 普通に投げた時



投げ受け流しについて

投げには④種類あり、

①基本投げ
②コマンド投げ
③しゃがみ投げ
④当て身投げ、

などがある。実はこの内、①の基本投げだけは、投げを返すことができる。これを投げ受け流しという。

投げ受け流しのやり方は、

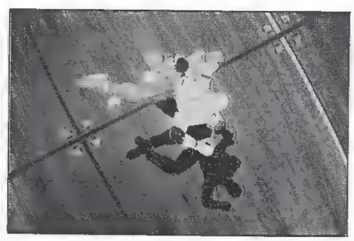
●投げ返せる投げを相手が出していること。

●投げが始まってから10コマ約6分1秒以内に投げ返しコマンドを入力すること。

投げ返せる投げは、表を参照してほしい。

投げ返しのコマンドは、ジェフリーのボディリフト以外はすべてⓅ＋ⒼでOKだ。





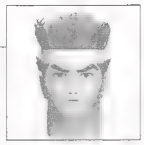
投げ返し技表

投げ返せる技		硬化時間	距離
アキラ	倒身捜腿	46,46	1.13
カゲ	太刀	42,44	0.97
ジャッキー	ノーザンライトボム	81,81	0.95D
サラ	フロントスープレックス	60,60	1.12
ラウ	肩車頭落	91,94	1.64
パイ	転身捜倒	55,55	2.04
ウルフ	ブレーンバスター	49,50	1.08
ジェフリー	バックフリップ	81,81	2.13
ジェフリー	ボディーリフト	152,152	1.03
シュン	酔歩転身肘	55,55	1.28
リオン	破刀手楸腿	43,42	1.67

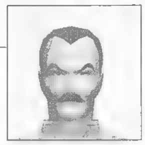
※硬化時間は、フレーム数で書いてあります。（1sec.=60フレーム）
左側が抜けた方の硬化時間、右側が抜けられた方の硬化時間です。
※距離は、キャラクター間の腹と腹の距離です。
ジャッキーは、投げ抜けされるとダウン状態になります。

BASIC KNOWLEDGE of CHARACTERS

キャラクター基礎講座

Akira AKIRA —— P58

Jacky JACKY —— P64

Sarah SARAH —— P72

Lau LAU —— P80

Pai PAI —— P88

Wolf WOLF —— P96

Jeffry JEFFRY —— P104

Kage KAGE —— P112

Shun SHUN —— P120

Lion LION —— P128


AKIRA YUKI



VF2で生まれ変わったアキラ。その強さは裡門頂肘の使い方次第だ。

投げ技の間合い（m）	1.4
裏投げの技の間合い(m)	／
ダウン攻撃距離（m）	3
ジャンプの高さ（m）	1.8
体重（kg）	79
クイック前距離（m）	1.1
クイック前時間（コマ）	36
クイック後距離（m）	1.1
クイック後時間（コマ）	36

現在、巷のアキラ使いのプレイを見ると、ひたすら外門頂肘や崩撃雲身双虎掌のみを狙ったプレイヤーがあまりにも多いといった印象を受ける。そこでこのコーナーではアキラの基礎中の基礎を解説しようと思うのでヨロシク！

■裡門を生かす●間合いを知ろう■

アキラにとって、最も重要な技とは何なのか？　答えは〃裡門頂肘（躍歩頂肘）〃である。技が出るのが速く、スキも小さい。しかし、この技の真の利点とは何といっても、〃しゃがみ防御不可で、なおかつよろける〃という点ににある。よろければ連続技がつながり、また相手がそれを嫌って立ち防御すれば投げに行くこともできる。まさに二択攻撃だ。

そこでこの二択攻撃（裡門）を生かす間合いを考えてみてほしい。Ⓟが当たるか当たらないかの距離、中距離である。理由は、あまりに距離が近すぎると相手も間合いを取ろうと乱打してくるので、裡門を遺されることが多く、投げも狙いにくいからだ。

では、その中距離からの実戦的な攻撃の一例を紹介しよう。フローチャート1と照らし合わせて読んでほしい。

●中距離戦

まずⓅを当たらない位置でさりげなく出してみて、相手のガードのくせを見抜く。常に裡門を意識して立ちガードをしている人だったら投げてしまおう。もちろん自分も常にクイックなどで前後に動いて、投げだと悟られないよう注意する。しかし、上級者になると投げに対しても警戒しているので、しゃがみ攻撃等をフル活用して上下にガードを振らせよう。ここで相手のガードがあいまいになったら、すかさず裡門を出す。はっきり言って相手の上下のガードを瞬時に判断するということは、かなり上達しないと難しいが、裡門頂肘はガードされても反撃を受けるということが絶対にない（裡門・裡門などの連携の間に反撃は受ける）ので、すかさなければ適当に出してかまわないぞ。

もし、相手がしゃがんだ状態で裡門をくらったのなら、ⓅⓀで3段攻撃の完成だ。もしくは、よろけているときにダッシュで近づいて投げるのもいい。ただし、あくまで連携技であって連続技ではない。

■遠距離戦をいかに克服するかが、●アキラのカギだ！■

いくらアキラが中距離戦が強いといっても、そこは格闘ゲーム。やはり相手も裡門を警戒して間合いを離して攻撃してくるだろう。では、こういった場合にどのようにして、間合いを詰めればよいのだろうか？　フローチャート2を見てほしい。

●遠距離戦

相手に遠距離戦を挑まれた場合に自分から攻撃するならば、間合いをできるだけ詰めて躍歩頂肘で攻める。ただし、絶対にすかされないようにしよう。躍歩を出す前にⓅをフェイントにしてタイミングをずらすのも非常によい。

相手が先に攻撃してくるような時、ⓅⓅⓅⓀ等の技で突っ込んで来るなら裡門や猛虎で止める。少しだけ離れた間合いで下段攻撃を連打して来たら、一歩下って裡門、猛虎、白虎で攻撃しよう。躍歩をガードさせたり、猛虎等で相手が転んだならすかさず中距離戦を挑もう。アキラの真価は裡門と投げの二択ということを頭にたたき込もう。



しゃがんだら裡門。



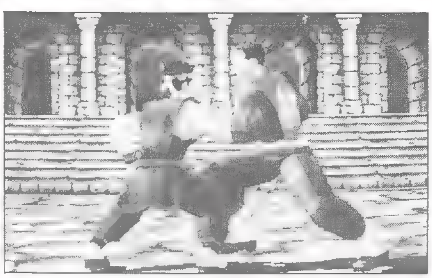
立っていたら投げ。



この距離がベスト！

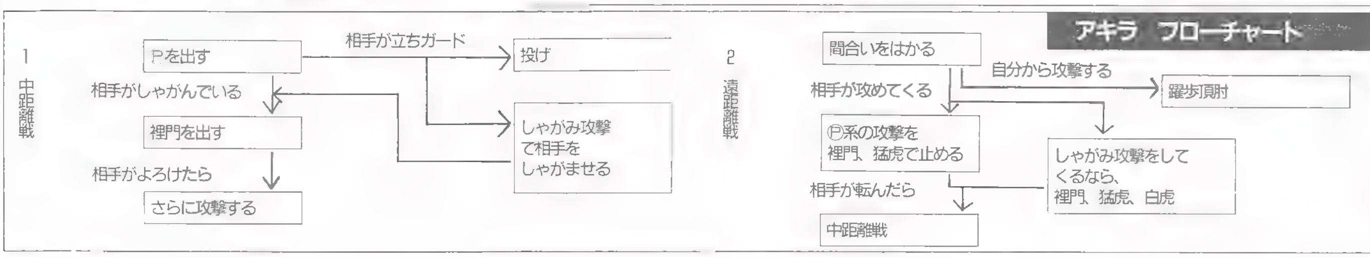


よろけたらⓅⓀで安定。



猛虎で返すタイミングを覚えよう！

アキラ　フローチャート



JACKY BRYANT



攻めるだけでも守るだけでもダメ。固有技の特質を知り、間合いを知れ。冷静な状況判断と正確な行動を我が物とせよ。さすれば勝利への道は開かれん!!

投げ技の間合い（m）	1.4
裏投げの技の間合い（m）	1.4
ダウン攻撃距離（m）	3
ジャンプの高さ（m）	1.8
体重（kg）	75
クイック前距離（m）	1.1
クイック前時間（コマ）	36
クイック後距離（m）	1.1
クイック後時間（コマ）	36

豊富な中段攻撃を攻めのメインに！

ジャッキーの持つ固有技は、強力な中段攻撃が多数ある。その中でも覚えたいのは、前作でも使えたコンボエルボースピンキック（ⓅⓅ⇨ⓅⓀ）だ。この技の利点はⓅから開始できるところにある。Ⓟは最も攻撃判定発生が早いため、ちょっとしたスキに入れることができる。しかもダウン攻撃も含めればこれだけで半分以上相手の体力を奪うことができる。開幕にいきなり出すというのも有効だ。

入力は前作より難しくなっていて、レバーを入れっ放しでは出なくなった。その分タイミングは甘くなっているので、多少ゆっくり入力しても大丈夫。

また、ラストのスピンキックは硬化が大きいため、必ず入る状況以外では絶対出してはいけない。牽制や接近に用いる場合はⓅⓅ⇨Ⓟでやめるつもりで出し、入ったら素早く反応してⓀを押すように。

そのほか中段攻撃としては、サイドフックキック、ダッシュハンマーキック、ニーキック、ミドルキック、エルボーあたりが使える。

これらの単発の中段攻撃は、相手のガードを下げさせてから出すのが基本。接近したらしゃがみⓅなどを出し、すぐに出せば引っ掛かってくれやすい。それがガードされるようならば投げを決めてやろう。

投げ技はできるだけ固有のネックブリーカーかニーストライクを使おう。受け身されることがないし、自動攻撃は大きなメリットだ（自動攻撃については技表ページのビートナックル、投げ技の部分参照）。

スラントで相手を振り回せ！

中段攻撃に秀でたジャッキーだが、下段攻撃にも非常に使える技がある。Ⓟのスラントバックナックルだ（ほかの下段技はちょっと…）「ジャッキーは中段だけだから立ちガードして投げにだけ気をつけてりゃあいーや」ってヤツにはこれを多用してやろう。

スラントでガードを下げたら、ダッシュハンマー、サマーというのは有名な連携。だがあまりにもメジャー過ぎて今や免疫がついたプレイヤーが多いので、投げるのもいい。小技で反撃してくるようならばバックステップしてミドルキックなんか出してみるといいかも。

エルボー→サマーはⓀ＋Ⓖで

サマーソルトはスキも大きいが、とても魅力的な技だ。当たればゴッソリ相手の体力を減らすことができる。

中でも使えるのが、エルボーでよろけさせてぶち込むというもの。このとき普通にやろうとすると、スピンキックが出てしまうが、これはエルボースピンキックの入力受付け時間が長いためだ。一応相手がよろけていれば、入力受け付けが切れるのを待ってからでもサマーが入るが、タイミングを誤るとサマーがガードされるという最悪の結果になる。

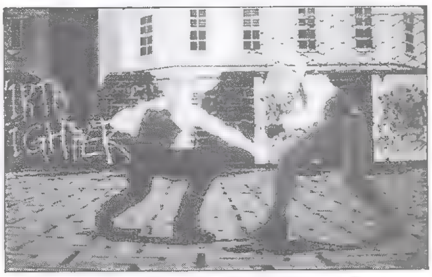
これを防ぐためⒼを使うのだ。Ⓖは連携の入力受けつけを解除できるため、Ⓖを押して Ⓚを入力すればすぐに出せる。ところが何と、ジャッキーは Ⓚ＋Ⓖでもサマーを出すことができる。つまり、解除を勝手にしてくれるワケである。この際サマーはカゲの水車蹴り同様にⓀ＋Ⓖと覚えてしまってもいい。これはサラにはできない芸当だ。

始めのうちはよろけの判断が難しいが、自在に出せるようになれば、これほど使える連続技はない。

1つ注意するのは間合い。足の組み方や当たり方によっては、サマーソルトがスカってしまうことがある。特にリオンには入りにくいので注意。リオン戦ではエルボーでよろけたらダッシュハンマーやミドルキック、あるいはスピンキック(Ⓖなし)に限定していったほうがいいかもしれない。



ガードされるとマズいけど技自体は強力なものが多い。



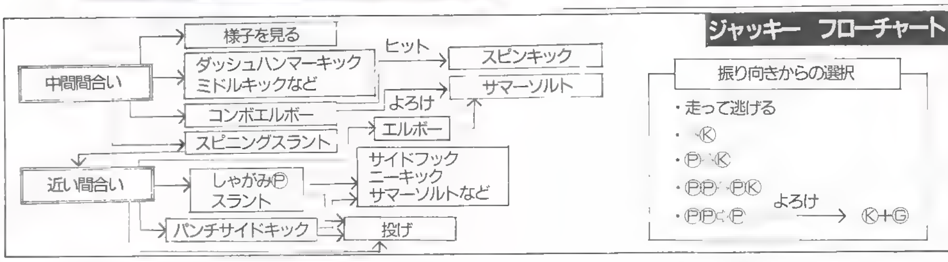
ここからどう出るか…。



エルボーでよろけたら…。



Ⓚ＋Ⓖでサマー。連続だ。



SARAH BRYANT



すばやい動きとスキの少ない中段攻撃でヤツ（もちろんアノ人♡）を倒すのだ!!

投げ技の間合い（m）	1.4
裏投げの技の間合い(m)	1.4
ダウン攻撃距離（m）	3.5
ジャンプの高さ（m）	1.8
体重（kg）	55
クイック前距離（m）	1.1
クイック前時間（コマ）	32
クイック後距離（m）	1.1
クイック後時間（コマ）	33

長い足とすばやいフットワークを活かして闘えば、これほど使いやすいキャラはない。一撃のパワーは弱いものの、ダブルジョイントからの連続技や、投げ間合いの広いネックブリーカードロップなど、短所を補なってあまりあるほど有効な技を持っている。

サラは、基本的にサイドフックキックがギリギリ届くぐらいの間合いをキープし、サイドフックをガシッガシッと当てていく。とにかくこの技はガードさせてしまえば反撃は受けないので多用していこう。相手がこの技を立ちガードしているようなら、ローキックを混ぜてチクチクと攻めると効果的だ。あせらずに少しずつ体力を奪っていこう。

■有利な間合いは自分で作るのだ■

これはサラに限ったことではないのだが、「少し離れた間合いが有利だ」とわかっても、自分から間合いをとる努力をしなくては話にならない。

せっかくのサイドフックキックも、立ち止まって連続でだしているだけでは簡単に見切られてしまうものだ。前後へのダッシュ（Ⓖボタンを使ったショートダッシュがメイン）を使って変化をつけよう。

ローキックを当てて、ショートバックダッシュからのサイドフックなどの場合、ローキック後に反撃しようとするとサイドフックがよく当たる。もし反撃してこなくてもリスクは少ないぞ。

だが、ダッシュしまくっているとガードがおろそかになってしまうので、そのへんは気を付けてもらいたい。ガードをすれば返せる技も多いのでガードは非常に重要だ。どの技をガードした後にどの技で反撃することができるのかという知識の差も勝負に大きく影響するので、このへんは返し技のページを参考にしてほしい。

■接近戦はしゃがみⓅとヒジが頼りだ!■

うまいプレイヤーになれば、こちらの技を見切って間合いを詰めてきたりするし、体力差でリードされていて接近戦を挑まなければならない場合もある。もちろんガシガシ攻めまくって勝ちたいのなら接近戦で強くなければならない。

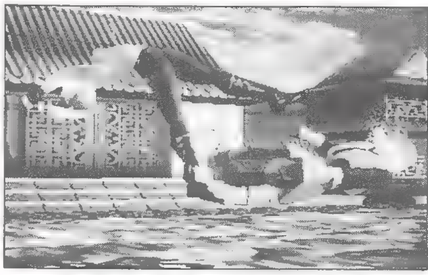
接近戦では、しゃがみⓅとヒジ（ライジングエルボー）がメインで、相手がそのまま立ちガードしているようなら下段攻撃を続けてもいいし、投げにいってもいい。しゃがみガードをするようなら中段攻撃に変える。このときの中段攻撃はスキの少ないヒジやサイドフックキックが有効だ。

ヒジは、しゃがんでいる相手に当てるとよろけさせることができるので、ダブルジョイントパット（以下、D・ジョイント）で空中に浮かせてサマーソルトを当てよう。べつに、よろけた後でなくてもD・ジョイント＋サマーソルトの連続技は入るので、ガード後の返し技のときなどにも狙っていこう。だが、ジェフリーとウルフに対してはD・ジョイントの後のサマーソルトが間に合わないので Ⓟのダウン攻撃だけにとどめておいたほうがいいだろう。逆に、パイは高く浮くのでⓅⓅⓀⓀでもOKだ。

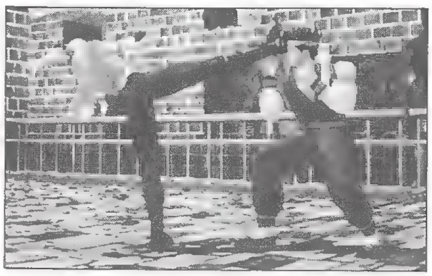
相手がガードしがちになったら⇨⇨ⓅⓀを狙ってもいい。これは、相手が立ちガードの場合はネックブリーカーになり、しゃがみガードの場合はD・ジョイントになる、いわゆる自動二択の技になっているからだ。接近戦がうまくなれば上級者の仲間入りだぞ！



浮かせたら…。



すかさずD・ジョイントをたたき込め!



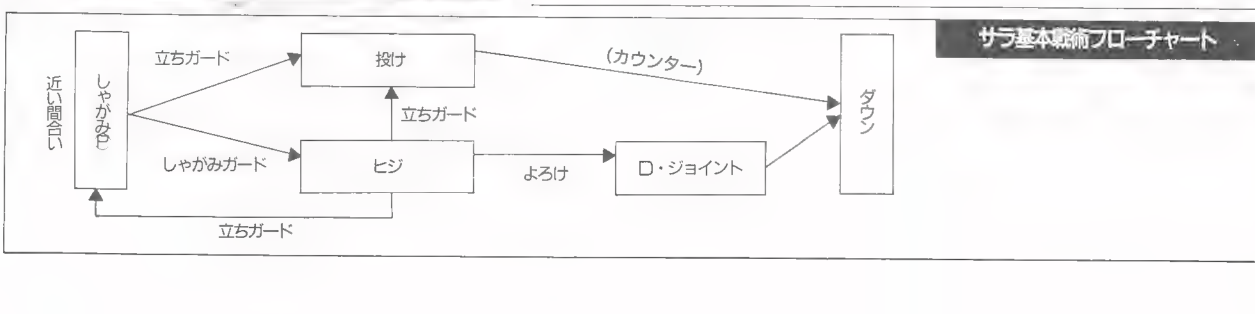
サイドフックはガードされても反撃を受けることはない。



至近距離では、基本技のしゃがみパンチが役に立つ。



自動二択技は覚えておいたほうがいいぞ!



LAU CHAN



一撃必殺!!斜上掌で浮かせて連掌転身脚で「オーイェ～!!」

投げ技の間合い（m）	1.4
裏投げの技の間合い（m）	
ダウン攻撃距離（m）	3
ジャンプの高さ（m）	1.8
体重（kg）	65
クイック前距離（m）	1.1
クイック前時間（コマ）	36
クイック後距離（m）	1.1
クイック後時間（コマ）	36

ラウは、最も前作VF1に近い操作感覚を残したキャラだ。そのため、もともとのラウ使いなら今までの応用で充分だが、ここではVF2からラウを始める人を対象に基本戦術を組んでみた。

■●中段と下段に攻撃を振り分ける●■

フローチャートを見てもらえれば分かると思うが、相手に近づいたら、まず攻撃を中段と下段に分ける。ここで狙っていくのは主に中段なのだが、うまく中段キックなどで索制して斜上掌へつなげるための布石を敷く。

スタート地点より、少し離れたあたりから、順歩冲掌と地掃腿の2択で攻めてみてもいい。こうすることで相手は下手に動けなくするわけだ。

順歩冲掌は、すぐにレバーをニュートラルに戻してⓅⓅとつなげる。もう、ここで実質ラウのラッシュが始まっているようなものだ。地掃腿のときは、「ガイーン!!」というカウンター音のときのみ、空中の相手に連環転身掃脚が入る。

話を戻そう。ⓅⓅで接近したあと、またも2択が待っている。相手が立ちガードのときは、しゃがみパンチorしゃがみキックに切り換える。このへんは別にガードされてもいい。むしろ、ガードさせて相手を固めるための手段と考えてもらいたい。ここで、しゃがみキックのときのみ、気をつけてほしいことが一点ある。ⓅⓅときて、しゃがみキックを入力しても恐らくⓅⓅⓀの双拳旋風腿が出てしまうはず。ⓅⓅがヒットしていればいいが、ガードされているときは一気にヤバくなってしまう。こういうことにならないために、入力は「ⓅⓅⒼ⇩Ⓚ」とするといい。Ⓖを押すことによって、プログラム内の「事前にⓅⓅが入力されている」という項を切ってしまうのだ。このようにすれば間違ってⓅⓅⓀに化けることはなくなるぞ。

さて、次に、相手の目前でしゃがみⓅを出したあとはどうすればいいか?もう気づいた人もいるだろう、斜上掌へつなぐのだ。

■●すべての動作は斜上掌への布石●■

その、しゃがみⓅから斜上掌へのつなぎ方であるが、ズバリ、今入力している⬇から横、つまり右下へ入れてⓅで斜上掌は出せる。

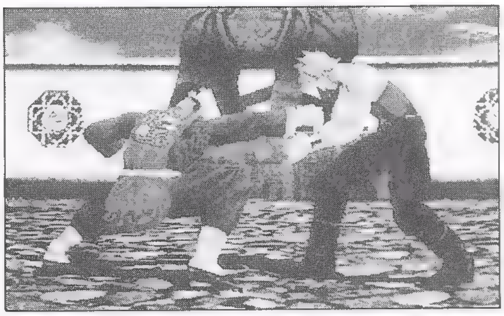
斜上掌を入力したらすぐにレバーをニュートラルへ戻してⓅへつなごう。注意点は⬇から⇘へレバーを入力したと同時にⓅ、Ⓟを押したらレバーから手を離す、ということ。うまくいけば、斜上掌の戻りグラフィックはキャンセルされ、Ⓟにスキなくつながる。

Ⓟのあとは、立ちガードされたらここまでをしゃがみⓅからやり直し。次にしゃがみガードされた場合については肘撃について説明しよう。このときは肘撃につなげる。うまくいけばよろけるので、連掌転身脚を入力しよう。するとよろけている相手に最初の斜下掌がヒットして浮き、あとのⓅⓅⓀ（連環転身脚部分）がオールヒットする。

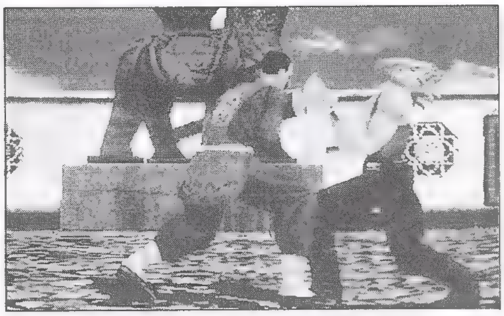
また、しゃがみガードされても、しつこく「しゃがみⓅ→斜上掌＋Ⓟ」を入力してもいい。反撃してこようとすると、斜上掌の部分で相手は浮くので、浮いた相手に連掌転身脚が入る。最初のうちは「しゃがみⓅ→斜上掌＋Ⓟ」のみで相手を浮かすことのみを念頭に置き、相手が浮いたら空中の相手に連掌転身脚を叩きこもう。

これができるようになったら、ⓅⓅのあとに⇘＋Ⓟの騰空斜掌を交じえたり、いろいろバリエーションを増やしていこう。

余裕ができてきたならば相手の立ちガード時を狙って、クイックフォワードからの転身巴咽掌などの投げも加えていけるとベストだ。



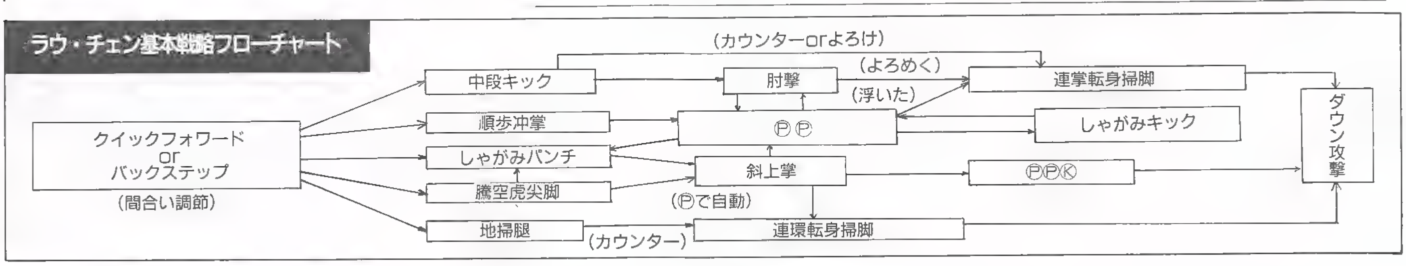
しゃがみパンチから、右下へレバーを入れて…。



Ⓟを押せば斜上掌になる。次にレバーから手を離して…。



Ⓟにつなげる。もしここで浮いたら連掌転身脚へ。



PAI CHAN



投げ技の間合い（m）	1.4
裏投げの技の間合い(m)	
ダウン攻撃距離（m）	3
ジャンプの高さ（m）	1.8
体重（kg）	49
クイック前距離（m）	1.1
クイック前時間（コマ）	32
クイック後距離（m）	1.1
クイック後時間（コマ）	33

中段をからめて素速く攻め込め!!
浮かせたら連還転身掃脚を叩き込め!!

パイの基本は、相手の技の間合い付近でクイックフォワードやバックステップを使って、ペースを握ることから始まる。素速い前後移動で、相手をゆさぶりつつ近づくわけである。

■中段攻撃から相手の姿勢を崩せ!!■

パイ中段攻撃の特徴は、「出るまでが若干遅く、引き際が早い」というところにある。

フローチャートにも示した中段キックや穿冲拳・飛燕単脚は、ガードされれば隙はまったくといっていいほどなくなる。ガードさせたあとはむしろ、こちら側に攻撃の優先権があるといっても過言ではない。ここから、さらに中段で攻めたり出の早いしゃがみⓅ（これは相手の反撃を止める役目もかねている）で封じ込む。

中段キックや穿冲拳・飛燕単脚のあとは、相手によって螺旋按掌などの返し技を入力しておくのもひとつの手だ。

ときおり、Ⓟを任意回数(Ⓟ or ⓅⓅ or ⓅⓅⓅ）で押していくのも良いだろう。この任意回数後に穿冲拳など中段系を攻めたり、しゃがみⓀなどで突っついてみよう。このとき注意してほしいのは、しゃがみⓀの使いどき。しゃがみⓀを入力する前にⓅ~ⓅⓅを出していると、**しゃがみⓀが連拳腿、双拳旋風腿、連環転身掃脚などに化けてしまう。これを防ぐには、Ⓟ~ⓅⓅⓅのすぐあとにⒼボタンを押して、Ⓟ系の入力をキャンセルしよう。**

また、ⓅⓅⓅのあとは時間差で⇩Ⓚを入力して下段を攻めるという奇襲も可能。これに、連環背転脚の足だけ引っかける戦法もあるが、読み負けてガードされると致命傷になりかねない。充分な注意が必要とされる。

相手の反撃が確実に来る、と読んでいるなら、立ちⓀの高蹴腿でカウンターを狙ってみてもいい。しかし、この技は完全上段なので、こまめにしゃがみⓅなどを連打してくる相手には不適格である。相手の技をガードしたあとの返し技としてもこの技は強力。

■浮けばこっちのもの!!よろめいたら6ヒットを狙え!!■

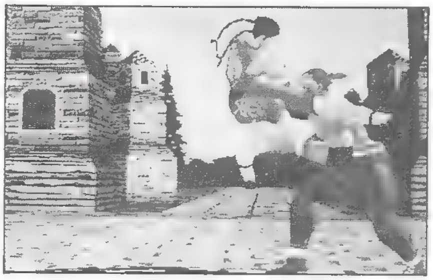
お手玉コンボといえばVF1ではラウの専売特許であったが、VF2ではパイでも空中コンボを狙うことができる。

チャンスはふたつ。まずひとつは、**中段キックで相手のカウンターをとったとき。**パイの中段攻撃のなかで一入力でカウンター浮きを狙えるのは中段キックしかない。うまく相手を浮かせることができたら、そのまま空中の敵に対して連環転身掃脚（計5ヒット）が入る。ただし、ウルフ、ジェフリー、デュラルには重すぎて（?）入らない。

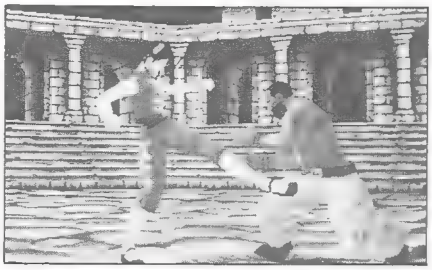
そしてふたつめのチャンスとは、**相手がこちらの中段キックをしゃがみ喰らいしてよろめいたとき。**このときに入れるお推めの技は3つ。立ちⓀの高蹴腿。このあとは燕襲（高）雷撃が入る。もうひとつは飛燕烈脚。この技は普段はガードされると投げられてしまう(VSパイ参照)。これなら重いウルフやジェフリーにも決めることができるので、安定したい人向け。

最後の3つめは、よろけた相手に穿冲拳を当てる。すると相手は必らず浮くので、そこへ連還転身掃脚（場合によっては穿冲拳中に➡ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ。※一発目のⓅが踏みこむ）を叩き込むことができる（計6ヒット）。ただし、最後を連環転身掃脚にしたときは、そのあとの追いうち（雷陰掌打や燕襲雷撃など）は間にあわないことが多いようだ。

このほかは、相手がよろめいたらクイックフォワード↓コマンド技投げ系を入れるのもいい。できれば⇦⇩Ⓟ+Ⓖの掣燕掛塔にしよう。その後に連環転身脚（ⓅⓅⓅⓀ）の3発目のⓅとⓀが入ることが発覚。掣燕掛塔→連環転身脚をサラに2セット分入れると、それだけで昇天させられる。



ガードされても、まだこちらの攻撃ターンは終わらない。

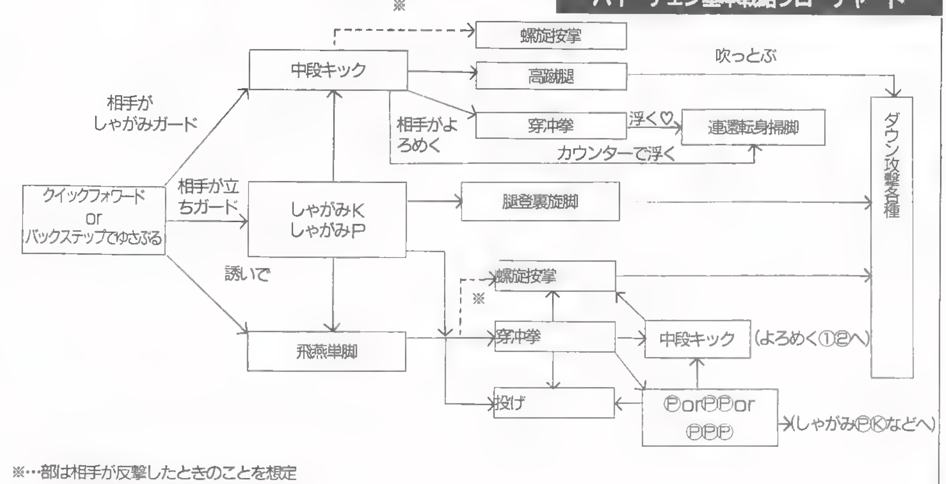


Ⓟ~ⓅⓅⓅの間にⒼキャンセル→下段キックが有効。



よろめいた相手に穿冲拳を当てて浮かせる。

パイ・チェン基本戦略フローチャート



WOLF HAWKFIELD



ボディーブローが強いぞ！

中段攻撃でダウンさせるか、一気に投げを狙うか。

投げ技の間合い（m）	1.5
裏投げの技の間合い（m）	1.5
ダウン攻撃距離（m）	2.5
ジャンプの高さ（m）	1.8
体重（kg）	101
クイック前距離（m）	0.8
クイック前時間（コマ）	39
クイック後距離（m）	0.8
クイック後時間（コマ）	39

基本戦術のフローチャートは以前本誌でも紹介したが、今回はさらにバリエーションを増やして考えてみよう。

まず、近距離と中間距離に分けてみたが、対戦の最中はお互い前後ダッシュで牽制し合うため、必ずしも自分が有利な（闘いやすい）間合いとは限らない。前ダッシュした瞬間に相手の技が出ていたり、届くと思って出した技がバックステップでかわされた、というのはありがちな話。やはり、このあたりの駆け引きは経験を積んでいくしかないだろう。

だが、有効な技のつなぎ方というのは存在するので、フローチャートを参考にしてほしい。

■「近距離での闘い方」■

ウルフはしゃがみⓅを当ててからのバリエーションが広く、さまざまな攻撃を仕掛けることができる。なかでも、ボディーブローと投げの2択攻撃は超有効。

ボディーブローはしゃがんでいる相手や技をシャカシャカ出している相手に、またバックステップで距離を開けようとする相手にも有効。投げはもちろん、立ちガードで様子を見てくる相手に決めてやろう。

この場合、ジャイアントスイングなら前ダッシュをしてから、スタイナーズ・スクリュードライバーならコマンドの関係上、その場からでもOKだ。もちろんジャイアントスイングのほうが難しいのは言うまでもない。だが、ぜひとも狙ってほしい大技だ。

ほかに「しゃがみⓅは省略可」とあるが、これは近距離ならいきなりニーブラストやボディーブローも有効ということ。ガードされると反撃される恐れはあるが、あれもこれも危ないでは対戦にならない。自分の読みに自身を持って技を繰り出してくれ。

■「中間距離での闘い方」■

お次は中間距離の間合い。

この状態がお互いに探りを入れ合っており、主導権を引き込もうとチャンスを伺っている場面。相手のスキを突くのが理想なので少々我慢も必要だろう。

フローチャートにはないが牽判として使うなら、ローリングソバットやドロップキックがいい。どちらもリスクが少なく、相手の技を潰しやすい。

逆に使うべきではない技は、アッパーとニーブラスト。届く範囲が狭く、スカッてしまう可能性が高すぎる。あまりにも無謀だ。

また投げを狙うときは、もちろん前ダッシュをうまく取り入れて行なおう。この場合はⒼ＋Ⓟの通常投げで十分であり、投げ返されることはまずない。たま～にお互い投げを試みて、そのような状況になるときもあるけどね。

ただし、技のスキを突いての投げはコマンド投げで行ないたい。この場合は相手もわかっているのでⒼ＋Ⓟを入力している可能性がある。

中間距離に限らないが、ミドルキックとロー・ドロップキックは一撃必殺のつもりでヒットさせたい。どちらの技も余裕を持って返されてしまうので、相手のミスも期待できない。ただし、うまく使えれば強力なので、多少返されても必要経費？として我慢しよう。

最後の追い討ちは、確実性でいくならハイエルボーで決まり。カウンターダメージならまず確実に入る。



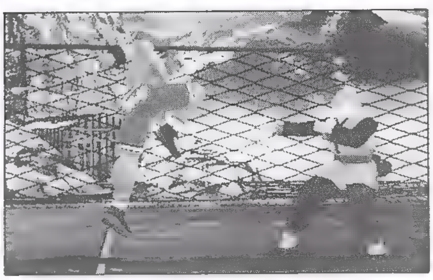
しゃがみⓅからのボディーブローか…、



投げが有効。



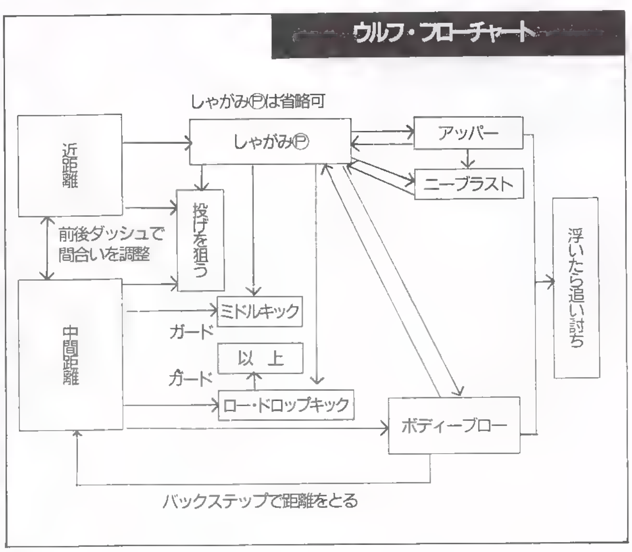
けん制として使うなら最適。



これはイカン。



この状態ならそのまま入力でOK。



Wolf

JEFFRY McWILD



やはりねらうべき所は技のスキをねらっての投げ。これらのバリエーションを多くもつことにより、強さが大きく変わる。

投げ技の間合い(m)	1.5
裏投げの技の間合い(m)	1.5
ダウン攻撃距離(m)	2.5
ジャンプの高さ(m)	1.8
体重(kg)	111
クイック前距離(m)	0.8
クイック前時間(コマ)	39
クイック後距離(m)	0.8
クイック後時間(コマ)	39

ジェフリーは、相手がしゃがんでいようが立っていようが、おかまいなく投げることができる。近距離で闘っていく時は、極力ねらっていきたいものだ。では、どんな感じでいくかを挙げていこう。

■●■ スキにつけ込む

見ての通り相手の技をスカして、もしくは、相手の技をガードしてから投げを決めるもの。この時使う投げは、ダッシュ投げでも良いのだが、コマンドをゆっくり入れるスプラッシュも入るので覚えておこう。

まずは相手の技をスカしてからの投げ。これは、敵によってねらう技は変わってくるのだが、全キャラに通じてねらえる物はミドルキックである。もちろんハイキックをスカした後もねらい目なので、くれぐれも逃がさないようにすべし。この他の大きなねらい所は、ヒザの後やヒジの後、とにかく足技がほとんどなので、キック系をスカらしたらねらっていこう。

技をガードした後の投げ。これをするために必要な物はガードがしっかりとできていなければいけないこと。ガードが苦手な人は、CPUでこちらが攻撃せずにガードを固めたり、友達に技を出してもらうなどして練習しよう。

この戦術は、たとえばラウⓅⓅⓅⓀをガードした後に、投げが入ってしまうと言った感じの物だ。まあ、こちらがⓅⓀで返せる技は、ほとんど投げられると思ってもらえればてっとり早いだろう。しかし、バーチャはやはり奥が深い、こんな技の後もねらうことができるのだ。

ウルフの低空ドロップキック、ラウ、パイのⓅⓅⓅ⇩Ⓚ、サラのフックサイドorサマー、ジャッキーのエルボースピンキックorサマー、カゲ地走り、雷龍飛翔蹴、葉呀龍他多数

この他にも、PPPをガードした後に入るヤツ（舜帝、ジェフリー、ウルフ）らや、起き上がり攻撃（中段技）をガードした後も入るので覚えておくといいぞ。

■●■ Gではしゃがませないぜい!!

スマッシュアッパー⇩スプラッシュに変わる武器！とりあえず、相手にとっては返しにくい投げへのつなぎ方を教えよう。

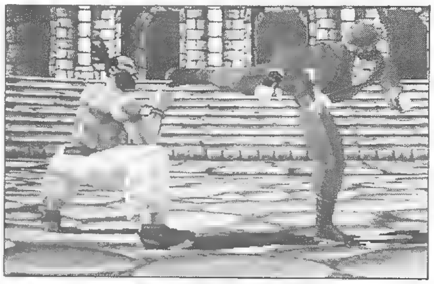
立ちⓅから。 スタート直後もしぬは、ⓅⓀでわざと相手の攻撃を返さずに、Pで止めて入る物。Ⓟが引っ込んだのを見てからコマンドを入れると決まりやすいぞ。

しゃがみⓅから。 入力方法は前記の物と変わらない。だが、この戦法はかなり強いのでできるようになりたい。うれしい所としては、相手の突進を止めてからいけたり、スプラッシュコマンドを置きながら相手が立つのを待ったりできるからだ。スプラッシュコマンドを置くと言うのは、⇙⇖ⓅⓀのコマンドを入れると、投げが決まらなければしゃがみパンチが出てしまうためである。これでコマンドを入れながらローナックルを出し、その間相手が少しでも立ってⒼを押そう物なら、たちまち投げることができるぞ。コツとしては、ひつこいほどにコマンドを入れ続けること。一発でもスカッたらミドルで返されてしまうので、くれぐれも注意しよう。

ニーブラストから。 ⓅⓀで返されることもあるが、意外とスキが小さいために使えるだろう。もちろんガードさせてからだが、ガードさせた後に相手が立っているのか、しゃがんでいるのか(スカリ時)反応できるようになると心強い。

ダッシュエルボーアッパーから。 今回、ただ一つのむりやり相手を起こして投げれる技。相手が喰らってくれさえすれば、ほとんどスプラッシュが決まる。相手が立っている時は、スキの小さいダッシュエルボー（⇨⇨Ⓟ）からねらったほうが良い。アッパーまで出し、それをガードされるとⓅⓀでほとんど返されるからね。

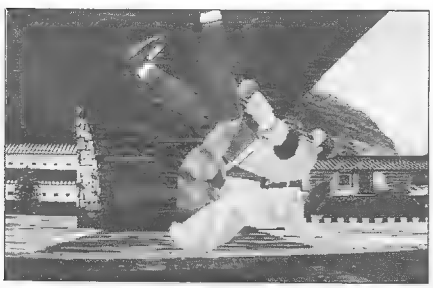
以上の4つの技からが、主な投げへのバリエーションになるのだが、ケンカキック（⇨⇨Ⓚ）の後に投げを置いておくなりして、自分なりの投げへのつなげ方を作ってほしい。要は、いかにわからなくトリッキーに、相手をガスンと投げるかが勝負のポイントになるぞ。



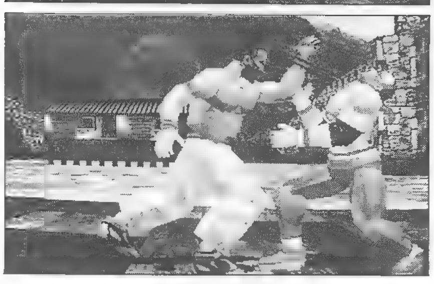
ミドルはガードボタンを押さずに、レバー後で見切ればベストだ。



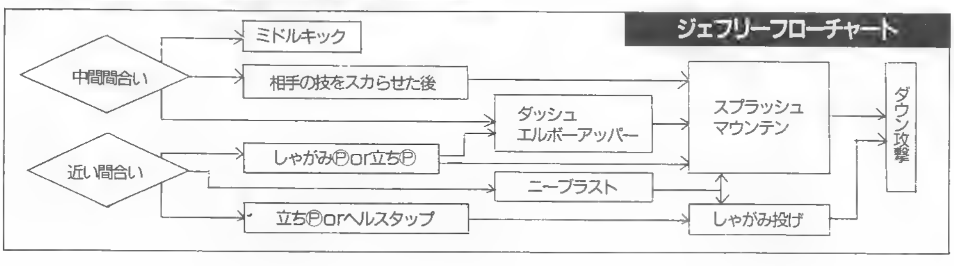
こんな技でも！



フォ～ッ、

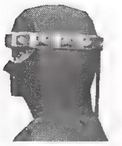


今回はここからのスプラッシュがポイントだ。



Jeffry

KAGE MARU



スピードを生かしての2択攻めを覚え、
相手のスキを突け!!

項目	値
投げ技の間合い(m)	1.4
裏投げの技の間合い(m)	1.4
ダウン攻撃距離(m)	4
ジャンプの高さ(m)	2.7
体重(kg)	66
クイック前距離(m)	1.1
クイック前時間(コマ)	32
クイック後距離(m)	1.1
クイック後時間(コマ)	33

影丸の基本戦術を色々と説明していこうと思うが、〝影丸〟というキャラクターは足が速く、攻撃力もそんなに弱くはなく使いやすいキャラクターである。

とりあえず〝カゲ〟を使う人によるが、カゲは他の格闘ゲームでよく聞く「待ち」をしても強く、攻めまくっても非常に強いということを覚えておこう。

■「これが「忍者」の戦術だ」■

では、〝カゲ〟の基本戦術を説明していこう。

まず、戦うときにはできるだけ相手に上下の攻撃をして揺さぶることを考えながらプレイしてほしい。

フローチャートを見ればわかると思うが簡単に説明しよう。

とりあえず始まったら上段パンチを出すと相手は大抵しゃがんでるときが多く、肘を出せば当たり、相手はよろめくだろう。このとき相手にはほとんどの技が当たりダウンさせることが可能なのだが、一番いいのは葉重ね（ⓅⓀ）がおすすめである。

このⓅⓀのあと更にダウンしたところへ〝流影脚〟を出せば4段攻撃になり、相手の体力の1/3を奪えるのでこの技〝肘⇩ⓅⓀ⇩流影脚〟は必ず覚えておこう。注意としてⓅⓀは肘が当たったときに相手がよろめかないとヒットしないので、よろめいたのを確認して使おう。

話は戻るが肘をガードされたときは、何択かあるが1つは、しゃがみパンチ。

これは、相手の反撃を止めることと、もし相手が上段パンチを出してきても当て身投げが自動（勝手に）で出るのだ。しかし、攻撃によってはつぶされるときもあるので覚えておこう。

次にバックステップをして様子を見るのもいいだろう。

もう一つが投げ狙いである。

〝影丸〟の投げと言えば、〝弧延落〟であるが、相手をポーンと高く投げ、落ちてくる所に色々な攻撃を当てることが可能である。

弧延落の使い方は2種類ある。1つは相手の体力の半分位奪いたいときは投げたあとバックステップをしてから、飛鳥を出せばいいだろう。

もう1つは、一発逆転狙いの使い方で、投げて相手が落ちてくる所に散弾裏蹴りなどでリングアウトを狙う使い方がある。

カゲはこの様に上段と中段に攻撃を振ることが大切だが、他にもカゲは龍尾閃という下段攻撃も持っていて、しゃがみパンチからの2択攻めとして使えるのだ。龍尾閃は一応背後撃で相手にヒットしたあと、背後攻撃の半月蹴りを出すことができて、それが更にダウン攻撃にもなるのだ。

龍尾閃がもしガードされても次の半月蹴りが結構当たるのでガードされても出した方がいいときもあるので覚えておこう。

最後に小手返しと言う〝当て身投げ〟であるが、相手の上段パンチを投げてしまうのである。

よく中段蹴りや旋蹴りの後にしゃがみパンチを出すとⓅⓀで反撃してきた所を取ってしまう。

とりあえず、今までのことを覚えておけば〝影丸〟の強さを知ることだろう。

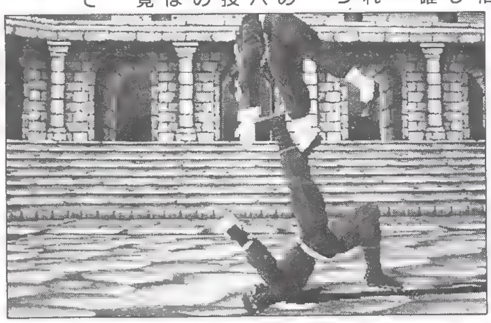
しかし、フローチャートはあくまでも理想なので自分なりのバリエーションも考えてくれ。



このよろめき状態は必ずⓅⓀを入れる様にしよう。



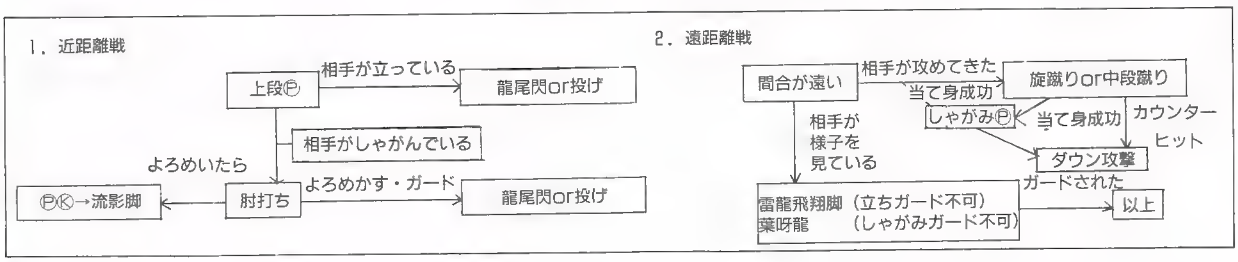
体力を奪うなら〝飛鳥〟



弧延落で投げる「ハァー」



リングアウトを狙うならこの落刃返りを出してから散弾裏蹴りで決まりだ。

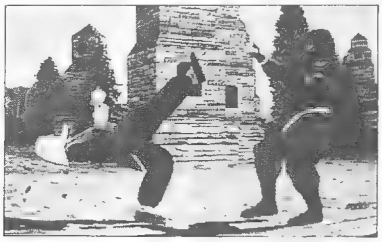


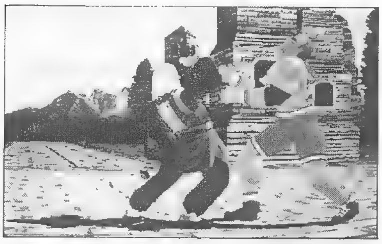
SHUN DI

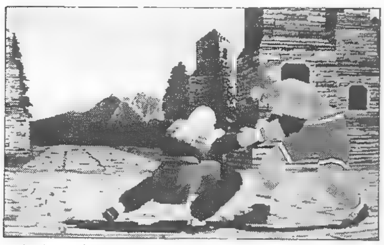


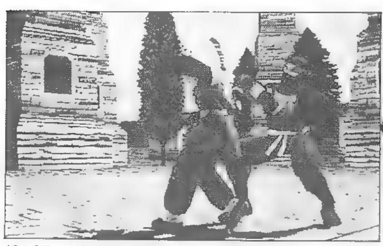
技の性質上、相手を誘う動きをしなくては強者になれない舜帝。
相手の心理を惑わす最も有効な上下中の攻撃の振り分けを伝授しよう

投げ技の間合い（m）	1.4
裏投げの技の間合い（m）	
ダウン攻撃距離（m）	3
ジャンプの高さ（m）	1.8
体重（kg）	63
クチック前距離（m）	1.1
クイック前時間（コマ）	36
クイック後距離（m）	1.1
クイック後時間（コマ）	36


この技は実は中段なのだ。


仰飲林手はウルフ、ジェフリーに使いたい放題。


ここからどうしてくれようか。


投げる。移動からの攻撃は重要だ。


移動しておいて…

舜帝とはどんなキャラクターなのか？

定義づけをするのであれば**特殊な動作で相手を惑わし、一撃必殺の大技を決める！**

まさに酔拳の使い手といった感じのキャラだ。

ではその特異なじじいを使いこなすためにはまずどうしたらよいのだろうか？

■酔拳をマスターするには……技の性質を覚えよ！■

まず最初にやらなくてはならないのがある程度の技の性質を覚えることだ。

当たり前かもしれないが、特に技の硬直とどこに判定があるのかはしっかりとチェックしてほしい。舜帝の技は他のキャラと比較にならないほど特異なものが多い。自分が何をしているのかわからなくならないようにすることが酔拳マスターへの第一歩だろう。

次に学ぶべきなのが相手キャラに対して使用してよい技を考えることだ。

舜帝の技は意外とガードされるとⓅⓀなどで安定して返される技が多い。一例を挙げれば⇨＋Ⓟの連載顎手などはたとえ当てても反撃を受けてしまう技なのだ。連続顎手は全キャラ共通だが、技によっては一部のキャラしか返せないという技もある。実はこれのほうが意外と多く、⇩Ⓟの仰飲杯手などはカゲ、サラはⓅⓀで確実に返せるものの、ウルフジェフリーには返す技がないのだ。

このように一部のキャラに返されるからといって使用しないのではなく、返せないキャラをしっかり覚えよう。

舜帝は待たれると攻め切れないのでつらくなる。そんな時、少しでも多くの技を使うためのものとして考えてほしい。

以上のことが一通り終わっただろうか。

では次に対戦での基本パターンと心得を伝授していこう。

■酔八仙 格闘心得① 上下の揺さぶりで接近戦を制せ！■

舜帝は中距離よりも技的に接近戦を好むキャラといえる。相手に接近するための基本は後述するとしてまず、接近してからの攻防について説明しよう。舜帝の接近戦で基本となる技は⇧Ⓟの背施肘と⇧Ⓚの側端脚、そしてしゃがみⓅの伏挑撃と投げ技である。その中でも伏挑撃からの攻めが有効だ。まず、伏挑撃を接近して出す。相手がこれを嫌ってしゃがみガードしてきたら迷わずレバーを⇩か⇨に入れⓅを押し、月牙叉撃を出してみよう。これがヒットしたら必ずフッ飛ぶので3段攻撃をきっちりと入れよう。これが決まるとたいてい伏挑撃の後に反撃を試みたり、立ちガードで月牙叉撃を警戒しはじめるはず。

立ちガードをした相手には迷わず⇩KKの後蹴連腿を決めてやろう。後蹴連腿は一発目か下段なので決まりやすい。ちなみに、ガードされることを予想して最後にⒼを押して倒れるバージョンのものにしておくのがベストだ。

さて、伏挑撃の後、反撃をしてくる相手の場合は少し注意が必要。しゃがみパンチを連打して安定しようとする相手にはⓀ＋Ⓖの単飛跳撃や側端脚を出そう。しゃがみⓅが長きキャラに対しては⇦⇦をⒼで即キャンセルして微妙にズラしてから出すように。

肘や裡門などの出が早い技で返そうとしてきた場合、こちらは肘の出の早さに勝てる技を持っていないので最初はⒼをするのがベスト。そして必ずそれらの技でくるのなら伏挑撃の後、いきなり⇧＋Ⓖや⇦Ⓖの移動で距離を開け、潰せそうなタイミングなら避け移動の後、攻撃をつないでもよいぞ！

■酔八仙格闘心得② 移動による揺ぶりで相手を惑わせろ！■

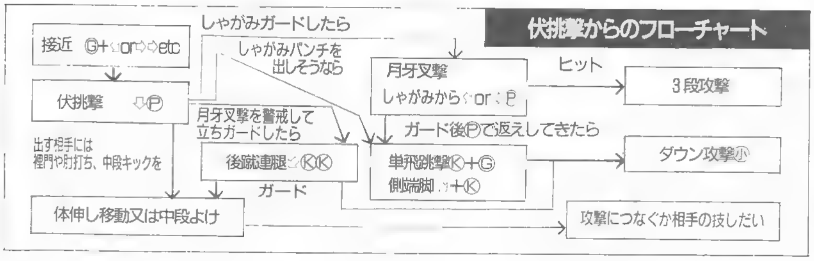
舜帝で最も重要なのが、接近の仕方である。リオン以外のキャラは相手との距離を調整する場合、⇨⇨のダッシュか⇦⇦のバックダッシュの2つぐらいである。そのため直線的な動きしかないため読みやすい。しかし、舜帝には⇧Ⓖや⇩Ⓖなどのダッシュよりも早く、しかも角度をズラして動いてくれる。

舜帝の接近の仕方はこれを利用するのがよい。まずバックダッシュで思っ切り離れて、そこから⇨⇨のダッシュや⇧Ⓖで動いて相手を挑発し、そして相手が前進してきた所に⇧Ⓖで一気に近づく。

距離は次の③つに合わせる。

①投げが入る距離まで入る。
②側端脚が入る距離まで入る。
③お互いなにも出きない所へ

Ⓖの後は投げるか側端脚を使うとよい。③の選択は①②に対応する相手に使おう。



Shun

LION RAFALE



小技で翻弄、大技（投げ）で決める。なめてかかると秒殺だぜ！

投げ技の間合い（m）	1.4
裏投げ技の間合（m）	1.4
ダウン攻撃の距離（m）	3
ジャンプの高さ（m）	1.8
体重（kg）	61
クイック前距離（m）	1.2
クイック前時間（コマ）	32
クイック後距離（m）	1.2
クイック後時間（コマ）	32

間合いは広くとろう

リオンの基本その1は、とりあえず相手との距離を広くとること、だ。

ただ離れればいいというものでもないが、ラウンドスタート時よりは若干離れるくらいの気持ちでいるのがいい。

なぜ間合いを広くとるのかというと、それはリオンの利点、欠点の両方に利用がある。

まず利点だが、移動スピードの速さ、中段蹴りなどの強さを活かした遠間から一気に踏み込んでの投げ、中段蹴りや肘打ち、または足払い等の下段攻撃があげられる。またこれは、踏み込むと思わせておいて相手の技の空振りを誘うのに成功した際、すぐに接近して投げや適当な技を入れるのに適しているということでもある。

次に欠点からくる間合いを広くとる理由だが、これはリオンの攻撃には連続性がない、という点があげられるだろう。

単発攻撃が多いので、いつまでも相手の近くにいると相手に主導権を握られてしまう恐れがあるのだ。もう少しわかりやすく言うと、一度技をガードされてしまうと、次の技を続けて出して場合、その技の出はじめを潰されてしまうことがほとんどである、ということだ。

また、接近戦で使えるような出の早い技、スキの少ない技は、どれも威力の低いものばかり。そこで、攻撃力の低さを補うために投げや大技（前疾歩）などを使っていかなければならないのだが、これらを決めるためにも相手の技の空振りを誘う、助走距離を必要とする、ということになるわけだ。

一端離れる

第一の基本が『間合いを広くとる』であり、第二の基本は近づいたら『一端離れる』であるのはすでに理解してもらえたと思う。

ただ、こう文章で書くと簡単そうなのだが、「いつ近づき、いつ離れるのか」が非常に難しい。毎度同じタイミングで移動していたのでは、踏み込んだところにカウンターで技を当てられても仕方ないだろう。

そこで、ちょっとしたタイミングをずらすコツを書いておこう。

例えば、近づく前に立ちのⓅを1発出して技の失敗を装ってみたり、接近戦で肘を当てたあとすぐ後退して離れると思わせておいて箭疾歩で舞い戻ったり…といった具合だ。

またしゃがみⓅ⇩中段蹴りとあらかじめやっておいて、次からはしゃがみⓅ⇩ⓅⓀ投げ（失敗してもⓅになる）というような組み立てなどもある。

角度をずらしてみる

それでも、やっぱり近づくまでが大変だ、とは思う。しかしこればかりは他のキャラでも同じなわけなので、足の速いリオンは多少はましなのかもしれない。

が、この難しい前後移動に若干力をかしてくれるのが、Ⓖの移動技だ。この技で斜めに移動すると、画面の角度、相手との軸などが変わり、少しはごまかしが効くかもしれない。これで軸をずらしたあと箭疾歩や前掃腿、または軸ずらし⇩前進⇩軸ずらし（前方向）で相手の懐に入り込み、投げを狙っていくといい。



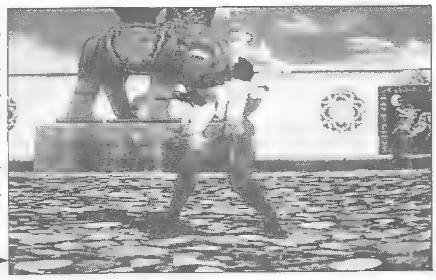
状況などにもよるが、これくらいの間合いを目安にしよう。



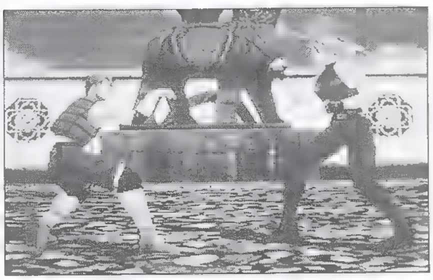
そこから一気に踏み込んで肘や中段蹴りにいってみたり……



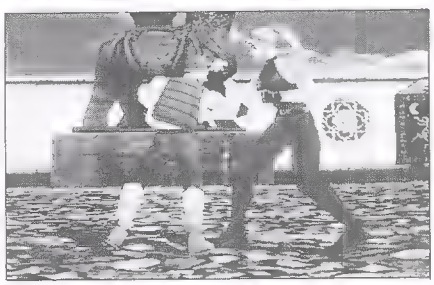
踏み込んで攻撃にいくと見せかけて相手の技の空振りを誘い……



そのスキにダッシュで近付いて投げや技を決めにいく。

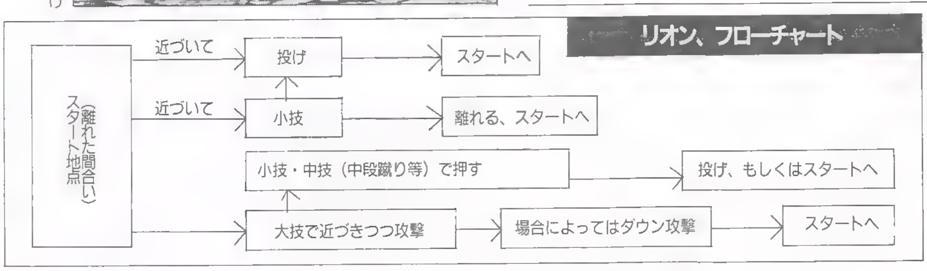


このような間合いにいつまでもいるのはリオンの望むところではない。



このあと、意表を突いて接近・投げや、バックダッシュ→前疾歩など、バリエーションはいくらでも。

リオン、フローチャート



AKIRA

基本技

基本技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
冲捶（ちゅうすい）	Ⓟ	上段	10	9-2	13	●				●			
崩捶（ほうすい）	(⇙or⇩or⇘)	下段	10	10-2	8							●	
昇腿（しょうたい）	Ⓚ	上段	30	12-4	22		●			●			
掃前腿（…ぜんたい）	(⇙or⇩)Ⓚ	下段	10	14-2	22							●	
側腿（そくたい）	⇘Ⓚ	中段	23	14-3	25				●		●		★
小ジャンプ攻撃													
落歩双捶（らくほそうすい）	Ⓟ(同時)	空中	30	44-4	27								
落歩捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30	53-3	21								
跳刺腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30	33-4	22								
刺腿（したい）	Ⓚ(下降中)	中段	20	52-4	24		●						
大ジャンプ攻撃													
落撃双捶	⇙⇨⇗Ⓚ(上昇中)	空中	30	83-2	41								
登脚	Ⓚ(同時)	空中	30	17-20	60								
飛弾腿	⇙⇨⇗Ⓚ(上昇中)	空中	40	77-7	53								
落歩腿（らくほすい）	Ⓚ(上昇中)	空中	30	10-4									
斧刃腿（ふじんたい）	Ⓚ(下降中)	空中	30	77-4	10								
鳳門倒壊（ふうもんとうかい）	⇙⇨⇗Ⓚ(上昇中)	空中	40	81-4	43								
背後攻撃													
拳背捶（けんはいすい）	Ⓟ		12	12-2	18	●				●			
背落劈（はいらくへき）	⇩$_6$Ⓟ		14	15-4	19								
拳背捶（しゃがみ）	(⇙⬇⇘)Ⓟ		12	14-5	21								
背腿（はいたい）	Ⓚ		30	16-2	24		●			●			
破膝腿	⇩$_5$Ⓚ		10	16 3	21							●	
地旋腿	(⇙⬇⇘)Ⓚ		30	14-3	33							●	
ダウン攻撃													
撃崩捶	⇧Ⓟ	ダウン	20	42 3	57								
撃崩捶(失敗)	⇧Ⓟ			42-3	23								

上P　パイ・燕旋擺柳、カゲ、小手返し
上K　パイ・螺旋按掌
中P　パイ・燕旋擺柳
中K　パイ・架脚旋転、ウルフ・ドラゴンスクリュー
ア上　アキラ・外門頂肘(上段正Ⓟ返し)、揚炮(上段逆Ⓟ返し)単翼頂
ア中　アキラ・外門頂肘(肘返し)、背歩裏肘(中段正Ⓚ)、上歩衝靠(中段逆Ⓚ)
ア下　アキラ・翻身単打、双伯手)

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
その場起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-5	21								
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	33-6	31								
敵足方向、うつ伏せ													
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	28-6	26								
地掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	30-6	22								
敵頭方向、仰向け													
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	34 4	20								
地掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	33-16	21								
敵頭方向、うつ伏せ													
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-4	22								
虎双腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	30-6	34								
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ												
敵足方向、仰向け													
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	20-16	24								
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15 6	31								
敵足方向、うつ伏せ													
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	22-14	24								
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵頭方向、仰向け													
括面旋腿（かつめんせんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20	25-13	22								
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15 10	15								
敵頭方向、うつ伏せ													
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	27-11	27								
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-6	31								
前、後転起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-8	26								
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-8	25								
敵足方向、うつ伏せ													
双踵脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-5	33								
双踵掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-4	32								
敵頭方向、仰向け													
双踵脚（そうしょうきゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20	19-5	31								
双踵掃脚（そうしょうそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	19-4	32								
敵頭方向、うつ伏せ													
括面旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	17 8	25								
括面掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	25								

★…ガードハーフ、△…やられ上、◎…ダメージ変化、□…立ちダウン、▽…ダウン

全キャラ技表一覧
COMMAND LIST

判定の見方

「上段」、「中段」、「下段」はそのままの当たり判定をあらわしています。「ダウン」は相手がダウンしているときという意味です。
「空中」は、当たり判定は中段です。しかし、しゃがみガード時に攻撃がヒットした際にダメージが減ること（ガードハーフ、ガード3／4）は、ありません。相手がよろめいているときにヒットしてもダウンしません。（ダメージ30以上の場合はダウンします。）

数字の見方

ダメージ　攻撃がヒットした場合に、相手に与えるダメージです。様々な条件によって、ダメージ量は変化します。ウルフのジャイアントスイングのダメージを100とした値です。
発生・持続　ハイフンで区切られた前の値が攻撃力が発生時間、後ろの値が攻撃力持続時間の値です。攻撃力発生時間は、コマンドの入力が終わった後に移る攻撃モーションで、何フレーム後に攻撃力が発生するのかのフレーム数です。攻撃力持続時間は、攻撃力が発生してからそれが何フレーム持続するかの値です。
硬化　攻撃力が発生し終わった後、何も出来ない硬化している時間の事です。硬化時間の後ろにDがついている技は硬化時間後、ダウン状態にうつる技の事です。

コマンドの見方

⇨$_6$Ⓟ　左の表記は、右方向にレバーを入れた後、6フレーム以内にパンチボタンを入力すれば技が出るという意味です。
⇨Ⓟ　左記の様に数字が入っていない場合、レバーとボタンは同時に入力されなければなりません。
(⇩or⇘)Ⓟ　左記は、下か右斜め下のレバー入力と同時にパンチボタンを押すという意味です。黒塗り矢印が表記されている場合は、その方向要素の短いレバー入力の場合、他の技が出ます。レバーを長く入れた場合、そこに書かれた技が出ます。
(⇦⇨Ⓟ)$_{28}$　左記は、28フレーム以内にレバーを後ろ、前、そしてパンチボタンを入力するという意味です。括弧の前に数字が書かれている場合、そのフレーム数内に、括弧内のコマンドを入力するという意味です。

返し技表の見方

ダウン　当たれば、必ずダウンする技
やられ上　ヒットしたときに、やられ方向が上になる技
ダメージ変化　相手との距離によってダメージが変化する技
立ちダウン　立っているときにヒットするとダウンする技(しゃがみ時はよろける)
追い打ち　ダウン直後に追い打ちをかけることが出来る技
斜上掌　ヒット後、パンチボタンにより斜上掌が出る技(ラウのみ)
ガード外し　相手ガード時、ガードを外す技です
ノーダウン　カウンターであっても、ダウンしない技です(ジェフリーのトーキックのみ)
飲酒　ヒット後、酒を飲む技です(舜帝、転身双冲掌、酔歩転身肘のみ)

固有技

固有技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
六門開打	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	中段	12	10-2	18	●							
環捶腿（かんすいたい）	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30	12-4	22		●						
上歩頂肘（じょうほちょうちゅう）	⇨$_6$Ⓟ	中段	19	12-2	25			●			●		★
独歩頂膝（どっぽちょうしつ）	Ⓚ+Ⓖ, Ⓖ	中段	30	15-2	29								△
右端脚	⇨$_{16}$⇙$_6$Ⓚ	中段	30	13-3	31								
連環腿（れんかんたい）	⇨$_{15}$⇨$_6$Ⓚ$_{15}$Ⓚ	中段	30	11-5	38								
裡門頂肘（りもんちょうちゅう）	⇨$_{16}$⇨$_6$Ⓟ	中段	20~40	10-2	23			●			●		★◎□
躍歩頂肘（やくほちょうちゅう）	⇨$_{16}$⇨$_{10}$⇨$_6$Ⓟ	中段	20~40	10-2	23			●			●		★◎□
猛虎硬爬山（もうここうはざん）	(防)⇨$_6$Ⓟ	中段	20~65	11-3	26	●				●			★◎□
鉄山靠（てつざんこう）	(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{28}$	中段	20~80	11-3	42								▽★
揚炮（ようほう）	(⇘⇘Ⓟ)$_{28}$	中段	50	18-6	24								
白虎双掌打（びゃっこそうしょうだ）	(防⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	30~70	11-5	32								▽
追い打ち攻撃													
槍下砲（そうかほう）	⇘$_6$Ⓟ	ダウン	12	16-4	35								
投げ技													
倒身搜腰	(防)Ⓟ+Ⓖ	上段	20+16+10		113								
心意把（しんいは）	(⇙⇨Ⓟ)$_{15}$	上段	60		108								
鷂子穿林	(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	40		73								
大纏崩墜	(⇙⇦⇦Ⓟ+Ⓚ)$_{30}$	上段	20+5+25		100								
崩撃雲身双虎掌（ほうげきうんしんそうこしょう）※以下の3つの連続技の総称です。													
崩拳（ほんけん）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	15		45								
鷂子穿林	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{14}$		35		64								
双掌（そうしょう）	⇘ or ⇩ or ⇙⇘ or ⇨Ⓟ$_{16}$		50		52								
返し技													
外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	Ⓖ$_{20}$⇦$_6$Ⓟ	上段	50		49								
揚炮（ようほう）	Ⓖ$_{20}$⇦$_6$Ⓟ	上段	50		65								
単翼頂（たんよくちょう）	Ⓖ$_{20}$⇦$_6$Ⓟ	上段	50		51								
背歩裏肘（はいほりちゅう）	Ⓖ$_{20}$⇙$_6$Ⓟ	中段	50		51								
翻身単打（ほんしんたんだ）	Ⓖ$_{20}$⇩$_6$Ⓟ	下段	50		55								
双拍手	Ⓖ$_{20}$⇩$_6$Ⓟ	下段	50		52								
上歩衝靠（じょうほしょうこう）	Ⓖ$_{20}$⇙$_6$Ⓟ	中段	50		84								
外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	Ⓖ$_{20}$⇙$_6$Ⓟ	中段	50		50								
ガード崩し技													
開胯（かいこ）	(防)⇨$_6$Ⓟ+Ⓖ	上段			32、42								
翻胯（ほんこ）	(防)⇦$_6$Ⓟ+Ⓖ	上段			43、55								
撃歩翻胯（げきほほんこ）	(防)⇩$_6$Ⓟ+Ⓖ	上段			43、54								
進歩里胯	(防)⇘$_6$Ⓟ+Ⓖ	上段			34、43								
順歩翻胯（じゅんほほんこ）	(防)⇦⇩Ⓟ+Ⓖ$_{16}$	上段	10		69、112								

ARTS OF CHARACTERS
キャラ別技表

AKIRA——P58　Akira
JACKY——P64　Jacky
SARAH——P72　Sarah
LAU——P80　Lau
PAI——P88　Pai
WOLF——P96　Wolf
JEFFRY——P104　Jeffry
KAGE——P112　Kage
SHUN——P120　Shun
LION——P128　Lion
起き上がり技——P136

JACKY

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
その場起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-8	16								
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	32-6	18								
敵足方向、うつ伏せ													
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	28-6	26								
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	25-11	24								
敵頭方向、仰向け													
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-6	26								
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	34-6,	26								
敵頭方向、うつ伏せ													
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	28-8	29								
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	33-6	21								
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ												
敵足方向、仰向け													
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	20-16	24								
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵足方向、うつ伏せ													
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	24-12	24								
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵頭方向、仰向け													
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	25-13	22								
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵頭方向、うつ伏せ													
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	22-15	23								
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
前、後転起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-7	26								
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	26								
敵足方向、うつ伏せ													
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-5	33								
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-4	32								
敵頭方向、仰向け													
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	19-5	31								
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	19-4	32								
敵頭方向、うつ伏せ													
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-7	26								
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	26								

固有技

固有技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12	8-2	16	●				●			
フラッシュピストンパンチ	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	14	11-2	15	●				●			
パンサイドキック	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	中段	19	12-3	21				●		●		
パンチスピンキック	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	下段	30	18-4	18								▽◎
パンチロースピンキック	Ⓟ$_{20}$⇩Ⓚ	上段	20~40	22-4	34								▽◎
パンチハイキック	➡Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30	12-4	22		●			●			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30	14-2	28		●			●			
ジャブストレートバックナックル	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇦Ⓟ	上段	22	14-4	28	●							
コンボエルボー	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇨Ⓟ$_{6}$	中段	19	11-2	21			●			●		★
コンボエルボースピンキック	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{25}$⇨Ⓟ$_{6,20}$Ⓚ	上段	30	14-4	30		●			●			
ライジングエルボー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19	11-2	21			●			●		★
エルボースピンキック	⇨$_{6}$Ⓟ$_{33}$Ⓚ	上段	30	14-4	30		●			●			
ニーキック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	15-2	29								△
スマッシュフック	(背)⇧$_{9}$Ⓟ	上段	14	11-3	16	●				●			
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	上段	22	14-4	14	●				●			
ダブルスピンナックル	⬅Ⓟ$_{31}$Ⓟ	上段	30	14-4	22	●							
スピニング・スラントバックナックル	⬅Ⓟ$_{31}$⬃Ⓟ	下段	22	15-3	25								
スピニング・アームキック	⇦Ⓟ$_{31}$Ⓚ	上段	30~50	25-3	32								▽◎
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ$_{31}$⇩Ⓚ	下段	20~35	25-3	36								▽◎
スラントバックナックル	(背)⬃Ⓟ	上段	22	15-3	22								
スラントロースピンキック	(背)⬃Ⓟ$_{39}$Ⓚ	上段	20~35	29-3	36								▽
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中段	30	14-4 18-3	32 29	●				●			★
ダブルスピニングキック	Ⓚ$_{37}$Ⓚ	中段	30	20-2	34		●			●			
トーキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	24	18-4	24		●						△
サイドフックキック	⇦$_{6}$Ⓚ	中段	20	17-3	20		●			●			▽
ダッシュハンマーキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	12-4	30		●			●			
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	30~50	24-6	24								▽◎
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ$_{28}$⇦⇩⬃Ⓚ+Ⓖ	下段	20~40	18-4	40								▽◎
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ$_{20}$	中段	36	16-3	41 125								
ライトニングキック1	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	8	9-3	26		●			●			
ライトニングキック2	$_{16}$Ⓚ	中段	8	14-3	24		●			●			
ライトニングキック3	$_{22}$Ⓚ	中段	8	12-3	25		●			●			
ライトニングキック4	$_{20}$Ⓚ	上段	10	15-3	27		●			●			
ライトニングキック5	$_{23}$Ⓚ	上段	30	16-4	31 106		●			●			
サマーソルトキック	⬂Ⓚ	中段	60	10-4	50 44								★
レッグスライサー	⬃or⇩or⬂Ⓚ+Ⓖ	下段	20	18-2	36							●	
スウエーフック	Ⓖ$_{10}$Ⓟ	上段	14	12-2	16	●				●			
追い打ち攻撃													
サッカーボールキック	⇧$_{6}$Ⓚ	ダウン	15	18-3	48								
投げ技													
ノーザンライトボム	Ⓟ+Ⓖ	上段	50		153D								
フェースクラッシャー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	60		179								
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40		81D								
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	10+50		65								

基本技

基本技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
ストレート・リード	Ⓟ	上段	12	10-2	9	●				●			
スクァト・ストレート	⬋⇩⬊Ⓟ	下段	10	10-2	8							●	
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上段	30	12-4	22		●			●			
ローキック	⬂or⇩Ⓚ	下段	10	16-2	22							●	
ミドルキック	⇧Ⓚ	中段	25	14-3	29				●		●		▽★
小ジャンプ攻撃													
エルボー	Ⓟ(同時)	空中	30	45-6	24								
ステップストレート	Ⓟ(上昇中)	空中	30	51-4	20								
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30	35-2	21		●						
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20	52-4	24								
大ジャンプ攻撃													
ジャンピング・フックナックル	⇩⇨⇧Ⓟ	空中	30	83-2	43								
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30	17-5	68								
ドロップキック	⇩⇨⇧Ⓚ	空中	40	77-7	53								
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30	10-4									
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30	77-4	0								
ジャンプ・オーバー・キック	⇩⇦⬁Ⓚ	空中	40	81-4	43								
振り向き攻撃													
サイドフック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14	13-3	14	●							
スピニングキック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30	19-3	27		●			●			
背後攻撃													
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20	9-3	31	●				●			▽
ターン・ローリングフック	⇦Ⓟ	上段	12	22-2	11	●				●			
ターン・ステップナックル	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	14	15-4	25								
ターン・ナックル（しゃがみ）	⬃⬇⇧Ⓟ	上段	20	14-2	34	●				●			▽
ターン・キック	Ⓚ	上段	36	14-3	42 85		●			●			
ターン・ロースピンキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36	17-4	25								
ターン・ロースピンキック（しゃがみ）	⬃⬇⇧Ⓚ	下段	36	7-5	23								
ダウン攻撃													
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30	33-5	70								
ジャンピングニースタンプ（失敗）	⇧Ⓟ			33-5	44								
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン		36-2	70								
ハイジャンプニースタンプ（失敗）	⬆Ⓟ			36-2	44								

SARAH

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
その場起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-8	16								
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	32-8	18								
敵足方向、うつ伏せ													
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	27-7	26								
ステップロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	29-7	26								
敵頭方向、仰向け													
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-6	26								
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	34-6	26								
敵頭方向、うつ伏せ													
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	28-8	29								
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	33-6	21								
横転起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	20-16	24								
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-01	15								
敵足方向、うつ伏せ													
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	24-12	24								
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-01	15								
敵頭方向、仰向け													
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	25-13	22								
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵頭方向、うつ伏せ													
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	22-15	23								
ローバックスピンキック	➡ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
前、後転起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-7	26								
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	26								
敵足方向、うつ伏せ													
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-5	33								
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-4	32								
敵頭方向、仰向け													
スプリングキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	19-5	31								
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	19-4	32								
敵頭方向、うつ伏せ													
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-7	26								
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	26								

固有技

固有技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
パンチハイキック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30	12-3	23		●			●			
パンチサイドキック	Ⓟ$_{19}$⇩Ⓚ	中段	19	12-3	21				●		●		
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10	9-2	11	●				●			
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	30	14-2	28		●			●			
フラッシュピストンパンチ(A)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ	上段	10	11-2	14	●				●			
フラッシュピストンパンチ(B)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$⇩⇨Ⓟ	上段	10	9-2	16	●				●			
フラッシュピストンパンチ(C)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$⇧Ⓟ	上段	10	8-2	12	●				●			
コンボ・ライジングニー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{26}$Ⓚ	空中	40	14-6	40								△
コンボ・サマーソルト	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{26}$⬂⇦Ⓚ	中段	30	10-4	46 48								★
コンボ・サマーソルト(B)	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓟ$_{26}$⇦$_{26}$Ⓚ	中段	30	10-4	46 48								★
コンボ・ライジングキック	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ	空中	30	15-5	50								△
コンボ・ライジングキック(C)	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ	空中	30	15-5	50								△
ライジングエルボー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	15	11-2	19			●			●		★
ダブルジョイントバット	⇨$_{6}$Ⓟ$_{31}$Ⓚ	中段	25	14-4	28								▽△
ニーキック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	15-2	29								△
ダブルステップニー	⇨$_{6}$Ⓚ$_{16}$⇧Ⓚ	空中	40	50-6	52								△
ライジングニー	(背)$_{6}$⇨Ⓚ	空中	40	14-6	40								
ダッシュニー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	13-5	36								
ジャックナイフキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	30	13-3	30		●			●			
ジャックナイフキックサイド	⇩$_{6}$Ⓚ$_{23}$Ⓚ	中段	20	18-3	31				●		●		▽
イリュージョンキック	⇧Ⓚ$_{24}$Ⓚ	上段	20	10-2	36								
ミラージュキック	⇧Ⓚ$_{24}$Ⓚ$_{21}$Ⓚ	上段	21	18-2	32								▽
ダブルキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20+30	13-1 19-1	29		●			●			
スピンターンキック	(背)⇦$_{6}$Ⓚ	上段	20	12-3	24		●			●			
ダブルスピンキック	(背)⇦$_{6}$Ⓚ$_{19}$Ⓚ	上段	20	19-3	18		●			●			
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	中段	20~30	22-2	26								◎
サイドフックキック	⬂Ⓚ+Ⓖ	中段	20	15-3	32		●			●			▽
レッグスライサー	⇩⇧Ⓚ+Ⓖ	下段	20	18-2	36							●	
サマーソルトキック	⬂Ⓚ	中段	50	10-4	42 48								▽★
スナップバックナックル	(背)⇧Ⓟ	上段	12	12-4	14	●				●			
ハイキック・ストレート	Ⓚ$_{15}$Ⓟ	上段	8	22-2	12	●				●			
スウエースマッシュ	⬂$_{6}$Ⓟ	上段	14	21-2	19	●				●			
追い打ち攻撃													
サッカーボールキック	⇧$_{6}$Ⓚ	ダウン	51	18-3	48								
投げ技													
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段	50		12								
バックドロップ	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	60		91D								
ネックブリーカードロップ	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	40		81D								

基本技

基本技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
ストレート・リード	Ⓟ	上段	10	8-2	10	●				●			
スクァト・ストレート	⬋⇩⬊Ⓟ	下段	10	10-2	8							●	
ヴァーティカルフック・キック	Ⓚ	上段	30	12-4	22		●			●			
ローキック	⬂⬇Ⓚ	下段	10	16-2	22							●	
ミドルキック	⇧Ⓚ	中段	19	12-3	38				●		●		★
小ジャンプ攻撃													
エルボー	Ⓟ(上昇中)	空中	30	45-6	24								
ステップスレート	Ⓟ(下降中)	空中	30	51-4	20								
ラウンドキック	⇧Ⓚ	空中	25	20-3	19						●		▽
ステップラウンドキック	⇩Ⓚ	空中	25	28-2	23						●		▽
トルネードキック	⇩Ⓚ+Ⓖ	上段	20~50	28-4	28								▽
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30	35-2	12								
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中段	20	50-4	18								
大ジャンプ攻撃													
ジャンピング・ラックナックル	⇩⇨⇧Ⓟ	空中	20	83-2	43								
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空中	30	17-5	68								
ドラゴンキック	⇩⇨⇧Ⓚ	空中	40	79-5	43								
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30	10-4									
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空中	30	77-4	10								
ジャンプ・オーバー・キック	⇩⇦⬁Ⓚ	空中	40	81-4	43								
振り向き攻撃													
バックナックルターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	14	13-3	14	●							
バックスピンキック・ターン	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	上段	30	19-3	27		●			●			
背後攻撃													
ターン・ナックル	Ⓟ	上段	20	9-3	31	●				●			▽
ターン・ローストレート	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14	13-3	22							●	
ターンナックル（しゃがみ）	⬃⬇⇧Ⓟ	上段	20	14-2	34	●				●			
ターン・キック	Ⓚ	上段	36	12-2	30		●			●			
ターン・バックスピンキック	⇦$_{6}$Ⓚ	上段	36	16-3	21		●						
ターン・ライジングキック	⬂Ⓚ	上段	36	19-4	33		●			●			
ターンロースピンキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36	14-7	19								
ターンスピンキック（しゃがみ）	⬃⬇⇧Ⓚ	下段	36	14-8	25								
ダウン攻撃													
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン	30	33-5	70								
ジャンピングニースタンプ（失敗）	⇧Ⓟ			33-5	44								
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダウン	40	36-2	70								
ハイジャンプニースタンプ（失敗）	⬆Ⓟ			36-2	44								

★…ガードハーフ、△…やられ上、◎…ダメージ変化、□…立ちダウン、▽…ダウン

LAU

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
その場置きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
前旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-8	16								
前掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	32-8	18								
敵足方向、うつ伏せ													
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	28-6	26								
後掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	29-7	26								
敵頭方向、仰向け													
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-4	20								
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	32 6	20								
敵頭方向、うつ伏せ													
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-4	22								
地掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	29-6	35								
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ												
敵足方向、仰向け													
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	20-16	24								
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵足方向、うつ伏せ													
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	24-12	24								
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵頭方向、仰向け													
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	26 13	22								
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵頭方向、うつ伏せ													
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	22-15	23								
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
前、後転起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-7	26								
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	26								
敵足方向、うつ伏せ													
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-5	33								
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-4	32								
敵頭方向、仰向け													
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	19-5	31								
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	19-4	32								
敵頭方向、うつ伏せ													
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-7	26								
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	26								

固有技

固有技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
連拳腿	Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	30	14-4	38		●			●			☽
連掌	Ⓟ$_{20}$Ⓟ	上段	12	8-2	15	●				●			
双拳旋風腿	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓚ	上段	30	14 4	24		●			●			☽
雷撃掌	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ	上段	14	10-2	18	●				●			
連環転身脚	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{23}$Ⓚ	上段	50	17-7	40								
連環転身掃脚	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{23}$(⇦⇩⇦)Ⓚ	下段	40	18-5	43								
連環背転脚	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{24}$Ⓟ$_{23}$(⇨⇦)Ⓚ	空中	20	10-3	34								▽
連拳旋風牙	ⓅⓀ+Ⓖ	上段	20-40	18-4	34								
連拳燕旋蹴	Ⓟ(⇦⇩⇦)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-40	22-4	34								▽◎
斜下掌	⬁Ⓟ	中段	15	13-3(近) 17-3(遠)	22 20	●				●			
連掌	⬁Ⓟ$_{37}$Ⓟ	上段	12	10-2	14	●				●			
連掌旋風腿	⬁Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	上段	30	14-2	26		●			●			☽
連環掌	⬁Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	上段	14	10-2	18	●				●			
連掌転身脚	⬁Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{23}$Ⓚ	上段	50	17-7	40								
連掌転身掃腿	⬁Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{23}$(⇦⇩⇦)Ⓚ	下段	40	18-5	43								
連掌背転脚	⬁Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{23}$(⇨⇦)Ⓚ	空中	20	10-3	34								▽
斜上掌	[illegible]⬁Ⓟ	中段	20	13-3	22	●				●			☆、△
肘撃	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19	11-2	21			●			●		★
側中蹴	⇨Ⓚ	中段	19	15-2	15		●				●		
腿登裏旋脚	[illegible]Ⓚ	中段	40	14-4	30		●			●			☽、△
旋風牙	Ⓚ+Ⓖ	上段	30-50	24-6	24								▽、◎
燕旋蹴	(⇦⇩⇦)Ⓚ+Ⓖ	下段	20-35	24-6	32								▽、◎
虎脚背転	⇨Ⓚ	空中	40	20-2	34								
地掃腿	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	30	21-3	30							●	
順歩中掌	(⇨⇨Ⓟ)$_{28}$	中段	20	23-4	18	●				●			★
翻身肘撃	⬃$_{6}$Ⓟ$_{49}$	上段	14	19-3	22	●				●			
追い打ち攻撃													
踏襲撃	⬁$_{6}$Ⓚ	ダウン	15	21-8	51								
投げ技													
肩車頭落	Ⓟ+Ⓖ	上段	40		109								
転身巴咽掌	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60		164								
柳車旋転	⇦$_{10}$Ⓟ	上段			98								
擲手掛塔	(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)$_{16}$	上段			59,93								

基本技

基本技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
冲拳	Ⓟ	上段	12	9-2	10	●				●			
掃冲拳	(⬋⇩)Ⓟ	下段	10	10-2	8							●	
括面腿	Ⓚ	上段	30	12-4	22		●			●			
旋裁腿	(⬃⇩)Ⓚ	下段	10	14-2	22							●	
旋中腿	⬁Ⓚ	中段	23	14-3	25				●		●		★
小ジャンプ攻撃													
騰空斜掌	Ⓟ(同時)	空中	30	24-7	16								
騰空冲拳	Ⓟ(上昇中)	空中	30	51-4	20								
烈火虎尖脚	Ⓚ(同時)	空中	20	27-2	16		●						
飛刺腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30	35-2	21		●						
騰空斜掌	⬃Ⓚ	空中	30	24-3	25								☽
空虎脚	⬃Ⓚ+Ⓖ	空中	32	17-4	24								☽
転身掃腿	Ⓚ(下降中)	下段	20	54-3	28								▽、☽
大ジャンプ攻撃													
騰落双捶掌	(⇦⇨)Ⓟ(上昇中)	空中	30	83-2	43								
飛蹴腿	Ⓚ(同時)	空中	30	17-5	68								
騰空双腿	(⇦⇨)Ⓟ(上昇中)	空中	40	77-7	53								
騰空端脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30	10-4									
騰空斧刃脚	Ⓚ(下降中)	空中	30	77 4	10								
騰空背翔	(⇦⇨)Ⓚ(上昇中)	空中	40	81-4	43								
背後攻撃													
背冲拳	Ⓟ	上段	12	12-2	18	●				●			
背連拍掌	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	14+14	15-4,18-2	15								
背冲拳(しゃがみ)	(⬃⬇⬁)Ⓟ	上段	12	14-5	21								
背冲腿	Ⓚ	上段	36	12-2	30		●			●			
座架踏腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36	21-8	18								
背冲腿(しゃがみ)	(⬃⬇⬁)Ⓚ	上段	36	15-3	36								
ダウン攻撃													
虎爪雷蹴	⇧Ⓟ	ダウン	30	32-7	60								
虎爪雷蹴（失敗）	⇧Ⓟ			32-7	23								
虎爪連蹴	⬆Ⓟ	ダウン	25	33-6									
虎爪連蹴（2発目）	⬆Ⓟ	ダウン	15	90-6	59								
虎爪連蹴（失敗）	⬆Ⓟ			33-6	29								

PAI

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
その場置きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
前旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-8	16								
前掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	32-8	18								
敵足方向、うつ伏せ													
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	27-7	26								
後掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	29-7	26								
敵頭方向、仰向け													
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-4	20								
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	32-6	20								
敵頭方向、うつ伏せ													
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-4	22								
地掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	29-6	35								
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ												
敵足方向、仰向け													
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	20-16	24								
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵足方向、うつ伏せ													
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	24-12	24								
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵頭方向、仰向け													
背旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	25-13	22								
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15 10	15								
敵頭方向、うつ伏せ													
後蹴腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	22-15	23								
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
前、後転起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-7	26								
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	26								
敵足方向、うつ伏せ													
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-5	33								
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-4	32								
敵頭方向、仰向け													
双起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	19-5	31								
双起掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	19-4	32								
敵頭方向、うつ伏せ													
後旋腿	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-7	26								
後掃旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	26								

固有技

固有技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
連拳腿	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30	14-4	38		●			●			
連掌	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	10	7-2	11	●				●			
双拳旋風腿	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30	14-2	26		●			●			
雷撃掌	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	2	9-2	18	●				●			
連環転身脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$Ⓚ	上段	50	15-6	39								
連環転身掃脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$(⇦⇩⇦)Ⓚ	下段	40	18-5	43								
連環背転脚	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{21}$(⇨⇦)Ⓚ	空中	20	10-3	34								▽
連拳旋風牙	ⓅⓀ+Ⓖ	上段	20~40	18-4	34								▽◎
連拳燕旋蹴	Ⓟ(⇦⇩⇦)Ⓚ+Ⓖ	下段	20~40	22-4	34								▽◎
背身冲拳	⬃$_{6}$Ⓟ	上段	14	18-2	20	●				●			
穿冲拳	⬁$_{6}$Ⓟ	中段	4	11-3	16	●				●			
側中脚	⇨Ⓚ	中段	19	15-2	17				●		●		
高端脚	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	上段	30	14-7	30		●			●			
裏圏捶	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	2	22-2	24	●				●			
旋風牙	Ⓚ+Ⓖ	上段	25~45	22-6	24								▽、◎
燕旋蹴	(⇦⇩⇦)Ⓚ+Ⓖ	下段	20~30	20-6	26								▽、◎
燕陣旋風脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	20~40	16-3	25	●				●			▽、◎
腿登裏旋脚	[illegible]Ⓚ	中段	40(近) 35(遠)	14-4	30		●			●			△
背転脚	⇨Ⓚ	空中	40	20-2	34								
追い打ち攻撃													
雷陰掌打	⬁$_{6}$Ⓟ	ダウン	10	18-6	31								
投げ技													
転身擺倒	Ⓟ+Ⓖ	上段	50		118								
旋風[illegible]	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	60		118								
天地頭落	(⇨⇩Ⓟ)$_{20}$	上段	60		93								
倒身陰掌	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40+10		132								
[illegible]掛塔	[illegible]Ⓟ+Ⓖ	上段	30		68, 103								
返し技													
螺旋按掌	⇦$_{6}$Ⓟ		30		66								
燕旋擺柳	⇦$_{6}$Ⓟ		30		70								
燕旋擺柳(肘取り)	[illegible]$_{6}$Ⓟ		30		70								
架脚旋転	⬃$_{6}$Ⓟ		30		54								
背後回り投げ													
燕風輪翔	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段			47,55								

基本技

基本技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
冲拳	Ⓟ	上段	10	8-2	10	●				●			
掃冲拳	(⬋⇩⬊)Ⓟ	下段	10	10-2	8							●	
高蹴腿	Ⓚ	上段	30	10-4	30		●			●			
旋裁腿	([illegible])Ⓚ	下段	12	12-1	25							●	
旋中腿	⬁Ⓚ	中段	21	14-3	23				●		●		★
小ジャンプ攻撃													
騰空双掌	Ⓟ(同時)	空中	30	44-4	18								
騰弾圏捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30	51-4	20								
飛刺腿	Ⓚ(上昇中)	空中	18	35-4	16								
飛燕単脚	⬃Ⓚ	空中	19	12-3	21								
飛燕烈脚	⬃Ⓚ$_{9}$Ⓚ	空中	16+10	4-3,9-2	40								▽
側蹴腿	Ⓚ(下降中)	中段	20	50-4	18		●						
大ジャンプ攻撃													
落撃双拳	(⇦⇨)Ⓟ(上昇中)	空中	30	83-2	43								
飛燕登脚	Ⓚ(同時)	空中	30	17-5	68								
飛燕[illegible]蹴	(⇦⇨)Ⓚ(上昇中)	空中	30	63-10	47								
飛燕廻脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30										
燕翔斧刃脚	Ⓚ(下降中)	空中	40	80-5	10								
燕背翔	(⇦⇨)Ⓚ(上昇中)	空中	40	81-4	43								
背後攻撃													
背崩捶	Ⓟ	上段	12	12-2	18	●				●			
背連崩捶	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	4+4	15-4,18-2	15								
背連崩捶	(⬁⬇⬁)Ⓟ	上段	12	12-2	18	●				●			
背冲腿	Ⓚ	上段	30	16-2	24		●			●			
座架踏腿	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36	21-8	18								
座架踏腿	(⬃⬇⬁)Ⓚ	下段	36	25-4	24								
ダウン攻撃													
燕蹴雷撃	⇧Ⓟ	ダウン	30	30-9	75								
燕蹴雷撃（失敗）	⇧Ⓟ	ダウン		30-9	39								
燕蹴高雷撃	⬆Ⓟ	ダウン		33-9	75								
燕蹴高雷撃（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン		33-9	46								

☽…斜上掌、★…ガードハーフ、▽…ダウン、◎…ダメージ変化、☆…ガード外し、△…やられ上

Lau

Pai

WOLF

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
その場置きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-8	16								
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	32-8	18								
敵足方向、うつ伏せ													
ヒールバック	ⓀⓀⓀ	中段	20	28-6	26								
スライディングキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	30-8	22								
敵頭方向、仰向け													
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-4	20								
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	32-5	20								
敵頭方向、うつ伏せ													
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	26-6	29								
ダブルヒールクリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	30-6	94								
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ												
敵足方向、仰向け													
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	20-16	24								
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵足方向、うつ伏せ													
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ	中段	20	24-12	24								
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵頭方向、仰向け													
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	25-13	22								
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵頭方向、うつ伏せ													
ヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	22-15	23								
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
前、後転起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20	24-4	22								
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	26								
敵足方向、うつ伏せ													
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-5	33								
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-4	32								
敵頭方向、仰向け													
ホースキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	19-5	31								
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	19-4	32								
敵頭方向、うつ伏せ													
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ	中段	20	24-4	22								
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	26								

固有技

固有技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
ハンマー・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30	12-4	22		●			●			
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14	9-3	14	●				●			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28	18-4	26	●				●			☆△
エルボースマッシュ	Ⓟ$_{15}$Ⓟ$_{25}$(⇨Ⓟ)$_{5}$	上段	20	12-4	24	●							
ソニックアッパー	⇘Ⓟ	中段	22	15-3(近) 6-4(遠)	22(近) 26(遠)	●				●			☆△
バーティカルアッパー	(屈)⇘Ⓟ	中段	22	13-3	22	●				●			△
ボディブロー	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	20	14-3	24								
ニーブラスト	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	30	15-2	29								△
レベルバックチョップ	⇦$_{6}$Ⓟ	上段	20	20-3	32	●				●			
エルボーバット	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30	13-4	25	●							
リバーススレッジハンマー	(屈)⇨Ⓟ	中段	30	12-5	38								
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	36	20-5	35								
ローリングバット	⇨$_{5}$Ⓚ+Ⓖ	中段	30	19-4	22								
フライングニールキック	[illegible]Ⓚ+Ⓖ	上段	30	23 6	47								
フロントロールキック	[illegible]Ⓚ+Ⓖ	空中	30	30-5	29								
ロー・ドロップキック	(⇨⇩Ⓚ)$_{16}$	下段	20	16-5	44								▽
アックスラリアート	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	強上段	40	24-8	38								★、▽
ショルダーアタック	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中段	20~70	19-11	32								▽、◎
追い打ち攻撃													
エルボードロップ	⇧$_{6}$Ⓟ	ダウン	20	27-4	49								
投げ技													
ブレーンバスター	Ⓟ+Ⓖ	上段	60		1370								
ジャーマンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	80		176								
ドラゴンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	85		169								
ボディスラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50		178								
フランケンシュタイナー	⇩Ⓚ+Ⓖ	上段	60		118								
スタイナーズ・スクリュードライバー	(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{25}$	上段	80		213								
ジャイアントスイング	(⇦ ⇩⇧⇨Ⓟ)$_{25}$	上段	100		226								
ダブルアームスープレックス	⇧$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70		182								
サイドスープレックス	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	下段	60		109								
タイガードライバー	⇧$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70		179								
当て身投げ													
ドラゴンスクリュー	⇧$_{6}$Ⓟ		60		83								

基本技

基本技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
ストレートハンマー	Ⓟ	上段	14	12-2	6	●				●			
ローハンマー	(⇙⇩)Ⓟ	下段	10	10-2	8							●	
ハイキック	Ⓚ	上段	36	16-4	20		●			●			
ロースマッシュ	(⇙⇩)Ⓚ	下段	17	16-3	25							●	
フェイスリフトキック	⇘Ⓚ	中段	33	16-3	35				●		●		
小ジャンプ攻撃													
ステップハンマー	Ⓟ(同時)	空中	30	43-4	26								
ロックパンチ	Ⓟ(上昇中)	空中	30	51-4	20								
ドロップキック	⇩Ⓚ	空中	30	23-5	22D								
ヒールハンマー	Ⓚ(同時)	中段	30	39-7	21								
トークラッシュ	Ⓚ(上昇中)	空中	30	35-2	21								
ハンマーエッジ	Ⓚ(下降中)	中段	22	52-4	24							●	
大ジャンプ攻撃													
ジャンピングラリアット	(⇦⇧⇨)Ⓟ(上昇中	空中	30	83-2	43								
ライジングトー	Ⓚ(同時)	空中	36	17-5	74								
ミサイルキック	(⇦⇧⇨)Ⓚ(上昇中)	空中	50	77-9	43D								
ハンマーキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30	10-4									
ヒールクラッシュ	Ⓚ(下降中)	空中	30	77-4	10								
バックサイドキック	(⇧⇦⇧)Ⓚ	空中	40	81-4	43								
背後攻撃													
ローリングハンマー	Ⓟ	上段	12	12-2	18	●				●			
バックローハンマー	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	30	14-4	19	●				●			
ローリングハンマー(しゃがみ)	(⇧⬇⇧)Ⓟ	上段	12	14-5	21								
バックキック	Ⓚ	上段	30	16-2	24		●			●			
バックドロップキック	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36	17-6	27								
バックキック(しゃがみ)	(⇧⬇⇧)Ⓚ	上段	36	19-3	28		●			●			
ダウン攻撃													
エルボー	⇧Ⓟ	ダウン	30	34-2	72D								
エルボー(失敗)	⇧Ⓟ	ダウン		34-2	37D								
ハイエルボー	⬆Ⓟ	ダウン	40	35-2	72D								
ハイエルボー(失敗)	⬆Ⓟ	ダウン		35-2	36D								
サマースルトドロップ	⇧Ⓚ	ダウン	20	29-6	62								
サマースルトドロップ(失敗)	⇧Ⓚ	ダウン		29-6	75								

JEFFRY

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
その場起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-8	16								
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	32-8	18								
敵足方向、うつ伏せ													
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	28-6	26								
スウイテイングアックス	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	30-8	22								
敵頭方向、仰向け													
ワイジングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-4	20								
スピングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	32-6	20								
敵頭方向、うつ伏せ													
ライジングヘッドバット	ⓀⓀⓀ	中段	30	33-6	21								
スライディングヘッドバット	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30	33-4	23								
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ												
敵足方向、仰向け													
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	20-16	24								
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵足方向、うつ伏せ													
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	24- 2	24								
スピングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵頭方向、仰向け													
スピングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	25-13	22								
スピングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵頭方向、うつ伏せ													
スピングヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	22-15	23								
スピングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
前、後転起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-7	26								
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	26								
敵足方向、うつ伏せ													
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-5	33								
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-4	32								
敵頭方向、仰向け													
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	19-5	31								
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	19-4	32								
敵頭方向、うつ伏せ													
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-7	26								
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	26								

固有技

固有技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
ナックル・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上段	30	12-4	22		●			●			
ダブルナックル	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上段	14	9-3	14	●				●			
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中段	28	18-4	26	●				●			★△
スマッシュアッパー	⇘Ⓟ	中段	22	15-3	22	●				●			★△
ダブルアッパー	⇘Ⓟ$_{39}$Ⓟ	中段	19	20-4	22	●				●			☆△
バーティカルアッパー	(屈)⇘Ⓟ	中段	22	13-3	22	●				●			△
ダッシュエルボー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19	16-2	20			●			●		☆
エルボーアッパー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ$_{37}$Ⓟ	中段	19	12-2	26	●				●			☆△
トゥキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	24	18-4	24		●						▲
トゥキックハンマー	⇩$_{6}$Ⓚ$_{45}$Ⓟ	中段	19	24-6	30								▽
ニーアタック	⇨$_{6}$Ⓚ	中段	35	15-2	29								△
エルボーバット	⇨$_{6}$Ⓟ	中段	19	12-1	26			●			●		★
エルボーハンマー	⇦$_{5}$Ⓟ$_{2}$or⇦Ⓟ$_{5}$	中段	30	28-4	28								
エルボースタンプ	⇦⇨Ⓟ$_{20}$	中段	30	14-5	31								
ダブルハンマーダウン	⇦⇘Ⓟ$_{20}$	中段	30	18-3	44								
ケンカキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中段	40	26-5	23				●		●		
ヒールアタック	⇨⇩Ⓚ$_{16}$	中段	36	19-4	29								
ヘッドアタック	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40	28-6	13								
ストマッククラッシュ	[illegible]⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	中段	40	19-6	35								
ヘルスタッブ	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	30	14-3	19	●							
ヒップアタック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中	30	26-10	21D								
追い打ち攻撃													
ストンピング	⇘$_{6}$Ⓚ	ダウン	20	26-4	39								
投げ技													
バックフリップ	Ⓟ+Ⓖ	上段	60		163D								
バックブリーカー	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	100		199								
パワースラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上段	50		158								
ボディーリフト	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上段	60		252								
フロントバックブリーカー	⇦⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{28}$	上段	70		159								
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ$_{20}$	上段	20		86								
ダブルヘッドバット	$_{26}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	20		97								
トリプルヘッドバット	$_{33}$⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上段	40		69								
スプラッシュマウンテン	⇦⇘Ⓟ+Ⓚ$_{28}$	上段	80		248								
トゥキック・スプラッシュマウンテン	⇩$_{6}$Ⓚ[illegible]Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ$_{20}$		100		248								
アイアンクロー	⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50		198								
パワーボム	⇘$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70		158								
マシンガンニーリフト	⇩⇨$_{16}$Ⓚ	下段	[illegible]		130								

基本技

基本技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
ストレートナックル	Ⓟ	上段	14	12-2	6	●				●			
ローナックル	⇙⇩Ⓟ	下段	10	10-2	8							●	
アッパーキック	Ⓚ	上段	36	16-4	20		●			●			
バーティカルキック	⇙⬇Ⓚ	下段	17	16-3	25							●	
サイドキック	⇘Ⓚ	中段	33	16-3	35				●		●		
小ジャンプ攻撃													
ハンマーダウン	Ⓟ(同時)	空中	30	43-4	26								
ステップナックル	Ⓟ(上昇中)	空中	30	51-4	20								
ヒールドロップ	Ⓚ(同時)	中段	30	39-7	21								
ステップキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30	35-2	21								
プッシングキック	Ⓚ(下降中)	空中	22	52-4	24		●						
大ジャンプ													
ライジングサンハンマー	⇙⇨⇘Ⓟ	空中	30	83-2	43								
キリングハイツ	Ⓚ(同時)	空中	36	17-5	74								
ジャンピングフットスタンプ	[illegible]Ⓚ	空中	50	77-9	43D								
フライングローキック	Ⓚ(上昇中)	空中	30	10-4									
ヒールスタンプ	Ⓚ(下降中)	空中	30	77-4	10								
リアキック	⇘⇦⇙Ⓚ	空中	48	81-4	43								
背後攻撃													
スピンナックル	Ⓟ	上段	12	12-2	18	●				●			
バックダブルハンマー	⇩$_{6}$Ⓟ	中段	30	15-5	23	●				●			
スピンナックル	⇙⬇⇘Ⓟ	上段	12	14-5	21								
バックキック	Ⓚ	上段	36	16-2	24		●			●			
バックヒールキック	⇩$_{6}$Ⓚ	中段	36	16-7	41								
バックキック	⇙⬇⇘Ⓚ	上段	30	19-3	28		●			●			
ダウン攻撃													
フライングボディプレス	⇧Ⓟ	ダウン	30	25-6	78								
フライングボディプレス	⇧Ⓟ	ダウン		25-6	66								
ライデンドロップ	⬆Ⓟ	ダウン		31-4	77								
ライデンドロップ	⬆Ⓟ	ダウン		31-4	64D								

…ガード外し、△…やられ上、▽…ダウン、★…ガードハーフ、◎…ダメージ変化、☆…ガード外し、▲…ノ タウン

KAGE

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
その場起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
龍巻擂り	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-8	16								
龍巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	32-8	18								
敵足方向、うつ伏せ													
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	29-8	43								
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	25-11	24								
敵頭方向、仰向け													
裏断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-4	20								
裏龍巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	32-6	20								
敵頭方向、うつ伏せ													
風車蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	30-4	26								
裏脚擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	29-6	35								
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ												
敵足方向、仰向け													
龍巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	20-16	24								
龍巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵足、うつ伏せ													
裏龍巻蹴り	ⓀⓀⓀ	中段	20	24-12	24								
裏龍巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵頭方向、仰向け													
龔断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	25-13	22								
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵頭方向、うつ伏せ													
龔断脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	22-15	23								
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
前、後転起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20	24-4	22								
龍巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	28								
敵足方向、うつ伏せ													
竜舌躍り	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-5	33								
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-4	32								
敵足方向、仰向け													
竜舌躍り	ⓀⓀⓀ	中段	20	19-5	31								
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	19-4	32								
敵頭方向、うつ伏せ													
回転蹴落とし	ⓀⓀⓀ	中段	20	24-4	22								
龍巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	26								

固有技

固有技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
葉重ね (はがさね)	Ⓟ19Ⓚ	上段	30	12-4	22		●			●			
烈掌 (れつしょう)	Ⓟ19Ⓟ	上段	10	7-2	13	●				●			
烈掌脚 (れつしょうきゃく)	Ⓟ19Ⓟ21Ⓚ	上段	30	14-2	28		●			●			
散弾撃 (さんだんげき)	Ⓟ19Ⓟ21Ⓟ	上段	12	9-2	18	●				●			
散弾風神脚 (さんだんふうじんきゃく)	Ⓟ19Ⓟ21Ⓟ28Ⓚ	中段	30	16-4	32				●		●		★
散弾風神脚 (さんだんふうじんきゃく)	Ⓟ19Ⓟ21Ⓟ22⇦Ⓚ	空中	20	10-3	34								▽
肘打ち (ひじうち)	⇨6Ⓟ	中段	19	11-2	21			●			●		★
浮身膝蹴り (ふしんひざげり)	(J)⇨6Ⓚ	空中	38	14-6	36								△
旋蹴り (つむじげり)	⬃⇩⬂Ⓚ+Ⓖ	空中	35	14-4	28		●						
旋風蹴り (せんぷうげり)	⇨Ⓚ	空中	40	20-2	34								
水車蹴り (すいしゃげり)	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	50	10-4	56(60)								▽★
影刈	⇨16⬂6Ⓚ	下段	20~30	26-7	30								▽◎✖
雷竜飛翔脚 (らいりゅうひしょうきゃく)	⇨16⬂6Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	40	20-20	76								
幻葉 (げんよう)	⇦6Ⓚ+Ⓖ	上段	30	22-3	21								
地走り (じばしり)	⇦⬃⇩Ⓚ20	下段	19	19-6	47							●	▽
葉牙竜 (はがりゅう)	⇨16⇨6Ⓚ+Ⓖ	空中	30	25-14	46								
落閃刃 (らくせんじん)	(J)⇨6Ⓟ+Ⓚ	中段	16	15-4	26								
落閃刃返し (らくせんじんかえし)	(J)⇨6Ⓟ+Ⓚ6Ⓟ+Ⓚ	上段	16	12-3	24								▽
裏閃刃 (りせんじん)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ20	中段	16	18-5	25								
裏閃刃返し (りせんじんかえし)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ20 19Ⓟ+Ⓚ	上段	16	13-4	32								▽
風閃刃 (ふうせんじん)	⇩6Ⓟ+Ⓚ	上段	16	23-3	19	●				●			
風閃刃返し (ふうせんじんがえし)	⇩6Ⓟ+Ⓚ21Ⓟ+Ⓚ	中段	16	6-3	25					●			
側弾 (そくだん)	⬃6Ⓟ	上段	14	12-2	16	●				●			
回転地擂り脚 (かいてんじずりきゃく)	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ12	下段	20~35	28-2	40								▽◎
後天地擂り脚 (こうてんじずりきゃく)	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓚ12	下段	20~35	30-2	30								▽◎
前転	⇨⬂⇩⬃⇦12				45								
後転	⇦⬃⇩⬂⇨12				49								
更に前転	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ25				43								
更に後転	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ25				70 48								
更に回転地擂り脚	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ25	下段	20~35	54-2	40								▽◎
更に後天地擂り脚	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓚ25	下段	20~35	59-2	40								▽◎
更に雷竜飛翔脚	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ12	下段	40	19-10	84								
針鼠弾 (しんそだん)	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ25	下段	15		43								▽
追い打ち攻撃													
踵落とし	⇩6Ⓚ	ダウン	15	28-5	39								
投げ技													
太刀	Ⓟ+Ⓖ	上段	50		78								
葉裏霞 (はうらがすみ)	(背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	50		146 139								
弧延落 (こえんらく)	⇦6Ⓟ	上段	40		83								
刀霞 (かたながすみ)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	50		90								
影霞 (かげがすみ)	⇦⇨Ⓟ20	上段	50		98								
返し技													
小手返し (こてがえし)	⇩6Ⓟ		50		75								

基本技

基本技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
弾拳 (だんけん)	Ⓟ	上段	10	8-2	10	●				●			
地擂弾 (じずりだん)	⬇⇩⬂Ⓟ	下段	10	10-2	8							●	
突き返し蹴り (つきかえしげり)	Ⓚ	上段	30	12-4	22		●			●			
擂り蹴り (すりげり)	⬃⇩Ⓚ	下段	14	16-3	24							●	
中蹴り (なかげり)	⬂Ⓚ	中段	22	14-3	24				●		●		★
小ジャンプ攻撃													
手刀 (しゅとう)	Ⓟ(同時)	空中	30	43-6	22								
飛び正拳 (とびせいけん)	Ⓟ(上昇中)	下段	24	48-6	30								
飛び前蹴り (とびまえげり)	Ⓚ(同時)	空中	20	10-4	29								▽
突き踵蹴り (つきかかとげり)	Ⓚ(上昇中)	空中	20	34-2	12		●						
地旋 (じつむじ)	Ⓚ(下降中)	下段	20	52-4	39								▽
大ジャンプ攻撃													
落葉 (らくよう)	⇦⇨⬂Ⓟ(上昇中)	空中	30	97-2	43								
飛翔蹴り (ひしょうげり)	Ⓚ(同時)	空中	30	19-4	88								
空巴弾 (くうはだん)	⇦⇨⬂Ⓚ(上昇中)	空中	40	93-7	53								
九天脚	Ⓚ(上昇中)	空中	30	10-4									
飛び踵蹴り (とびかかとげり)	Ⓚ(下降中)	空中	30	93-4	10								
回転延髄蹴り (かいてんえんずいげり)	⇨⇦⬃Ⓚ(上昇中)	空中	40	95-4	43								
落葉旋風弾 (らくようせんぷうだん)	⬋Ⓚ(遠距離)	空中	30	91-6	45								
振り向き攻撃													
落刃返り (らくじんがえり)	⇦16⇦6Ⓟ	上段	14	13-3	14	●							
陽刃返り (ようじんがえり)	⇦16⇦6Ⓟ+Ⓖ	上段	14	14-3	13								
裏旋蹴り (うらつむじげり)	⇦16⇦6Ⓚ	上段	30	15-3	17		●						
竜尾閃 (りゅうびせん)	⇦16⇦6Ⓚ+Ⓖ	下段	12	18-4	18								▽
背後攻撃													
裏葉 (うらは)	Ⓟ	上段	12	12-2	18	●				●			
裏連弾 (うられんだん)	⇩6Ⓟ	下段	14+4	12-2, 19-3	22					●			
裏葉 (しゃがみ)	⬃⬇⬂Ⓟ	上段	12	15-3	22	●				●			
逆蹴り (ぎゃくげり)	Ⓚ	上段	30	16-2	24		●			●			
半月蹴り (はんげつげり)	⇩6Ⓚ	下段	30	13-4	36								
逆蹴り (しゃがみ)	⬃⬇⬂Ⓚ	上段	30	19-3	28		●			●			
背竜爪	⬂Ⓚ	中段	30	31-7	32								
ダウン攻撃													
飛延弾 (ひえんだん)	⇧Ⓟ(近距離)	ダウン	30	41-9	59								
飛延弾(失敗)	⇧Ⓟ(近距離)			41-9	59D								
飛鳥 (あすか)	⇧Ⓟ(中距離)	ダウン	40	49-2	80								
飛鳥(失敗)	⇧Ⓟ(中距離)			49-2	25								
飛翔撃 (ひしょうげき)	⇧Ⓟ(遠距離)	ダウン	30	48-4	73								
飛翔撃(失敗)	⇧Ⓟ(遠距離)			48-4	68								

SHUN

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
その場起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
金紋穿 (きんこうせん)	ⓀⓀⓀ	中段	20	24-5	41								
仰穿腿	⬃OR⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	34-5	26								
旋風掃腿 (せんぷうそうたい)	⬃ⓀⓀⓀ	下段	20-20	25-7	48								
敵足方向、うつ伏せ													
撲虎	ⓀⓀⓀ	中段	20	29-5	26								
[illegible]	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	25-11	24								
敵頭方向、仰向け													
登倒端脚 (とうそくたんきゃく)	ⓀⓀⓀ	中段	20	29-7	26								
座架掃脚 (ざかそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	32-6	20								
敵頭方向、うつ伏せ													
廻旋脚 (かいせんきゃく)	ⓀⓀⓀ	中段	30	28-8	29								
前旋掃腿 (ぜんかいそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30	33-6	21								
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ												
敵足方向、仰向け													
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	30	28-8	29								
座架掃脚	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵足方向、うつ伏せ													
廻旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	24-2	24								
座架掃脚 (ざかそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵足方向、仰向け													
登倒端脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	25-13	22								
座架掃脚 (ざかそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵頭方向、うつ伏せ													
登倒端脚 (とうそくたんきゃく)	ⓀⓀⓀ	中段	20	22-15	23								
座架掃脚 (ざかそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
前、後転起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
廻旋脚 (かいせんきゃく)	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-7	26								
座架掃脚 (ざかそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	26								
敵足方向、うつ伏せ													
翻身撲虎 (ほんしんぼくこ)	ⓀⓀⓀ	中段	20	24-7	46								
払地撲虎 (ふくちぼくこ)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-4	32								
敵頭方向、仰向け	ⓀⓀⓀ	中段	30	28-8	29								
翻身撲虎 (ほんしんぼくこ)	ⓀⓀⓀ	中段	20	19-5	31								
払地撲虎 (ふくちぼくこ)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	19-4	32								
敵頭方向、うつ伏せ													
廻旋脚 (かいせんきゃく)	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-7	26								
座架掃脚 (ざかそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	26								

固有技

固有技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
連撃 (れんげき)	Ⓟ23Ⓚ	上段	12	12-2	14								
撃転旋腿 (げきてんせんたい)	Ⓟ23Ⓟ	上段	30	13-2	41	●				●			
双手連環撃 (そうしゅれんかんげき)	Ⓟ23Ⓟ27Ⓟ	中段	14	19-3	28	●				●			▽★
仰飲杯手 (ぎょういんはいしゅ)	(J)⬂Ⓟ	中段	14	15-4	23	●				●			△
月牙双撃 (げつがそうげき)	(J)(⬂OR⇨)Ⓟ	中段	30	16-3	27	●				●			△
横掃撃 (おうそうげき)	⇨Ⓟ	上段	24	15-4	21	●				●			
連軟顎手	⬂6Ⓟ	上段	10+14+6		29	●				●			
背旋肘	⬂Ⓟ	下段	22	立ち 時-3(しゃ)	立ち 時(しゃ)								
挑腿衝拳 (ちょうたいしょうけん)	(⇩⬂⇨Ⓟ)20	中段	30	12-6	19	●				●			▽★△
仰身踏腿 (ぎょうしんとうたい)	⇦Ⓚ	中段	24	17-3	33D								
後蹴下腿 (こうしゅうかたい)	⬃6Ⓚ	下段	10	16-4	28							●	
(後蹴下腿から寝る)	⬃6Ⓚ29Ⓖ												
後蹴連腿 (こうしゅうれんたい)	⬃6Ⓚ29Ⓚ	上段	30	11-3	21	●				●			
(後蹴連腿から寝る)	⬃6Ⓚ29Ⓚ23Ⓖ												
宙舞双転脚	⇨16⇨6Ⓚ	空中	35	17-3	32								
背施連脚	(Ⓚ)28	上段	30+5	14-4, 27-4	13D								
転身双掌	Ⓟ+Ⓚ	中段	39	33-2	30								
単飛跳撃 (たんぴちょうげき)	Ⓚ+Ⓖ	中段	35	16-5	28								
横双手	Ⓚ+Ⓖ20Ⓟ	上段	19	44-4	19								
旋風掃腿 (せんぷうそうたい)	(⬃or⬇or⬂)Ⓚ+Ⓖ	下段	30	25-7	38								▽◎✖
倒脚 (とうきゃく)	⇩6Ⓚ+Ⓖ	中段	35	21-3	34								
[illegible]	⇦6Ⓚ+Ⓖ	空中	20	1-32	13								▽
座盤鉄 (ざばんてつ)	⇩16⇩				30								
栽腿脚 (さいたいきゃく)	(座盤鉄から)Ⓚ	下段	24	16-4	36								
転倒立 (てんとうりつ)	(⇨⬂⇩⬃⇦)12				42								
倒身連脚 (とうしんれんきゃく)	(転倒立から)Ⓚ	中段	30	11-24	20								
前旋掃腿 (ぜんせんそうたい)	⇩6Ⓟ+Ⓖ	下段	10	20-6	29								▽✖
連旋掃腿 (れんせんそうたい)	⇩6Ⓟ+ⓀⓀ	下段	10	20-6	27								▽✖
連環前旋掃腿 (れんかんぜんせんそうたい)	⇩6Ⓟ+Ⓚ25Ⓚ25Ⓚ	下段	10	20-6	27								▽✖
後伸避払手 (こうしんひふつしゅ)	⇦6Ⓖ19Ⓟ	上段	15	10-3	13								
向側後避払手	⬃10Ⓖ19Ⓟ	上段	20	9-4	17								
向側後避双手 (こうそくこうひそうしゅ)	⬃10Ⓖ19Ⓟ+Ⓚ	上段	30	19-4	27								
投げ技													
酔歩転身肘 (すいほてんしんちゅう)	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+10+0+20		178								◙
倒襲裏肘 (とうしゅうりちゅう)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	30+20		99								
移動よけ													
後伸避 (こうしんひ)	⇦6Ⓖ				28								
向側後避 (こうそくこうひ)	⬃10Ⓖ				34								
向側前避 (こうそくぜんひ)	⬁10Ⓖ				21								

基本技

基本技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
挑撃 (ちょうげき)	Ⓟ	上段	10	9-2	13	●				●			
伏挑撃 (ふくちょうげき)	⇩Ⓟ	下段	8	9-3	10							●	
後蹴腿 (こうしゅうたい)	Ⓚ	上段	30	14-4	24		●			●			
仰穿腿 (ぎょうせんたい)	(⬇or⇩)Ⓚ	下段	10	15-3	30							●	
側端脚	⬂Ⓚ	中段	21	14-3	25				●		●		★
小ジャンプ攻撃													
飛天崩撃 (ひてんほうげき)	⬃Ⓟ	空中	30	24-3	37	●							
倒地反衝爪 (とうちはんしょうそう)	Ⓟ(同時)	空中	30	53-3	21D								
落歩挑撃 (らくほちょうげき)	Ⓟ(上昇中)	空中	30	53-3	21								
旋子 (せんし)	⇦Ⓚ	空中	35	32-3	44D								
龍尾脚 (りゅうびきゃく)	Ⓚ(同時)	空中	30	14-4	29								
栽下腿 (さいかたい)	Ⓚ(上昇中)	空中	30	36-2	21								
地這腿 (ちげんたい)	Ⓚ(下降中)	下段	20	46-7	32								▽
大ジャンプ攻撃													
双掌頂落撃	(⬂or⬃or⬁)Ⓟ(上昇中)	空中	3	85-2	43								
登起脚 (とうききゃく)	Ⓚ(同時)	空中	30	16-5	78								
双腿落襲 (そうたいらくしゅう)	(⬂or⬃or⬁)Ⓚ(上昇中)	空中	40	78-9	53								
空飛端脚 (くうひたんきゃく)	Ⓚ(上昇中)	空中	30	10-4									
[illegible]	Ⓚ(下降中)	空中	30	78-4	13								
背双腿落襲 (はいそうたいらくしゅう)	(⬂or⬃or⬁)Ⓚ(上昇中)	空中	40	83-4	43								
振り向き攻撃													
挑撃背転 (ちょうげきはいてん)	⇦16⇦6Ⓟ	上段	12	14-4	22								
月牙双撃 (げつがそうげき)	⇦16⇦6Ⓚ	上段	30	20-4	21								
背後攻撃													
背反掌 (はいはんしょう)	Ⓟ	上段	12	12-2	18	●				●			
背牙双撃 (はいがそうげき)	⇩6Ⓟ	下段	14	16-3	31								
背反掌(しゃがみ)	(⬃or⬇or⬂)Ⓟ	上段	12	15-2	23	●				●			
背旋腿 (はいせんたい)	Ⓚ	上段	30	15-3	32		●			●			
低踏脚 (ていとうきゃく)	⇩6Ⓚ	下段	36	18-4	28								
背旋腿(しゃがみ)	(⬃or⬇or⬂)Ⓚ	上段	36	15-3	32		●			●			
ダウン攻撃													
転宙落脚 (てんちゅうらくきゃく)	⇧Ⓟ	ダウン	30	33-5	68								
転宙落脚(失敗)	⇧Ⓟ			33-5	53								
転地射撃 (てんちしゃげき)	⬆Ⓟ	ダウン	30	46-4	14D								

Kage

Shun

50円切手をはって
ください。

101-

東京都千代田区内神田1—11—4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

バーチャファイター2 ACT 1 係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（ ）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ）	
①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ）	
希望する賞品の記号	○

書店（帖合）印

冊数　　冊

ゲーメスト

No.50	No.104	No.128
No.52	No.105	No.129
No.53	No.106	No.130
No.54	No.107	No.131
No.55	No.108	No.132
No.56	No.109	No.133
No.57	No.111	No.134
No.64	No.112	No.135
No.77	No.113	No.136
No.81	No.114	No.137
No.84	No.115	
No.85	No.116	
No.86	No.117	
No.87	No.118	
No.90	No.119	
No.91	No.120	
No.94	No.121	
No.96	No.122	
No.97	No.123	
No.99	No.125	
No.102	No.127	

お求めの号に○印を

名前	
電話	

新　声　社

雑誌63381-05

キリトリ線

■バーチャファイター2■
ACT 1
読者大プレゼント&アンケート

●巻末ページのプレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさし上げます。プレゼントの希望賞品記号を表側に忘れずに記入してください。

Ⓐよかったコーナーにいくつでも○を付けてください。

①キャラクター紹介(P.1～)　②システム紹介(P.25～)　③キャラクター別講座(P.41～)　④全キャラクター全技一覧表(P.52～)　⑤起き上がり技(P.136～)　⑥返し技(P.142～)　⑦プレゼント(巻末)

Ⓑこの本で不満な点はありますか。理由もお書きください。

Ⓒ増刊号ムックでやってほしい企画があればご自由にお書きください。

Ⓓゲーメスト増刊、ムックはなにを持っていますか？

Ⓔゲーメストはいつからお読みですか？

①　　年　　月号No.　　から読んでいる

②読んでいない　③存在を知らない

Ⓕこの本の感想をお願いします。

どうもありがとうございました。

LION

起き上がり技

状態による技名			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
その場起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	34-8	16								
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	32-8	18								
敵足方向、うつ伏せ													
穿弓連腿（せんきゅうれんたい）	ⓀⓀⓀ	中段	20,20	20-4、33-4	63								
疾地背旋腿（しっちはいせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	29-7	26								
敵頭方向、仰向け													
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	29-7	26								
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	32-6	20								
敵頭方向、うつ伏せ													
跳転蹬脚（ちょうてんとうきゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	30	30-4	26								
疾地背旋腿（しっちはいせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30	33-6	21								
横転起きあがり攻撃	ⒼⒼⒼ												
敵足方向、仰向け													
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20	20-16	24								
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵足方向、うつ伏せ													
登旋脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	24-12	24								
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵頭方向、仰向け													
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	25-13	22								
疾地旋腿	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
敵頭方向、うつ伏せ													
背登起脚	ⓀⓀⓀ	中段	20	22-15	23								
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	15-10	15								
前、後転起きあがり攻撃													
敵足方向、仰向け													
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-7	26								
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	26								
敵足方向、うつ伏せ													
腿登双蹬（たいとうそうしょう）	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-5	33								
疾地双蹬（しつちそうしょう）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-4	32								
敵頭方向、仰向け													
腿登双蹬（たいとうそうしょう）	ⓀⓀⓀ	中段	20	19-5	31								
疾地双蹬（しつちそうしょう）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	19-4	32								
敵頭方向、うつ伏せ													
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ	中段	20	17-7	26								
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	17-7	26								

固有技

固有技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
連捶腿	Ⓟ29Ⓚ	上段	30	11-2	42								
勾手連捶	Ⓟ29Ⓟ	上段	14	9-3	20								
連環穿掌（れんかんせんしょう）	Ⓟ29Ⓟ23Ⓟ	上段	15	9-4	32	●				●			▽
穿陰掌	Ⓟ	中段	10	11-5	19								
落撃掌	Ⓟ12Ⓟ	上段	20	10-4	36								▽
掃勾手（そうこうしゅ）	Ⓟ	下段	12	12-4	21								
連掃勾手（れんそうこうしゅ）	Ⓟ15Ⓟ	下段	12	13-4	21								
盤肘（ばんちゅう）	⇨6Ⓟ	中段	19	11-5	24			●			●		★
縦跳穿掌	Ⓟ	中段	30	12-4	33								
泰山双拘手（たいざんそうこうしゅ）	⇦6Ⓟ	上段	30	26-4	21								
騰撃捶（とうげきすい）	Ⓟ	下段	12	16-3	20	●				●			
騰撃連捶（とうげきれんすい）	Ⓟ16Ⓟ	下段	8	5-3	13	●				●			
前疾歩（ぜんしつほ）	⇨16⇨6Ⓟ	中段	40	28-6	20	●				●			
偸歩掃手	Ⓟ+Ⓖ	下段	15	15-5	20							●	
偸歩背掃手	Ⓟ+Ⓖ	下段	20	23-3	28							●	▽
双耳旋風	6Ⓟ+Ⓖ	上段	30	19-5	14								
拘首提膝	6K	中段	30	16-3	31								△
前掃腿	(or or)K5K	下段	16	18-4	34							●	▽
登旋腿	(or or) K11(K+G)	上段	30	22-4	26								
後掃腿（こうそうたい）	(or or)Ⓚ+Ⓖ	下段	24	15-4	39								▽
疾地掃腿（しっちそうたい）	6Ⓚ+Ⓖ	下段	24	26-5	43								▽
転身撩陰脚	⇨16⇨6Ⓚ+Ⓖ	中段	24	30-4	36								▽
穿弓腿（せんきゅうたい）	⇩16⇩6Ⓚ	下段	24+24	16-3,21-5	40								▽
磨盤手（まばんしゅ）	Ⓖ16⇨6Ⓟ	上段	20	28-6	22								
斜歩斜掃捶	Ⓖ10 6Ⓟ	下段	20	17-5	34								▽
投げ技													
破刀手楸腿	Ⓟ+Ⓖ	上段	10+15+25		50								
連勾手背襲（れんこうしゅはいしゅう）	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	10+15+25		89								
七星天分肘（しちせいてんぶんちゅう）	6Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20		57								
採手砲靠（さいしゅほうこう）	⇨16⇨6Ⓟ+Ⓖ	上段	30+20		80								
貼身双勾手（てんしんそうこうしゅ）	(Ⓟ+Ⓖ)26	上段			69								
移動よけ													
斜前歩（しゃぜんほ）	10Ⓖ				23								
斜後歩（しゃこうほ）	10Ⓖ				29								

基本技

基本技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
統捶（とうすい）	Ⓟ	上段	12	11 3	16	●				●			
下統捶（かとうすい）	Ⓟ	下段	8	10 4	9							●	
穿心腿（せんしんたい）	Ⓚ	上段	30	14-3	23		●			●			
軌腿（あつたい）	⇩Ⓚ	下段	12	19-3	18							●	✖
弾腿（だんたい）	Ⓚ	中段	24	16-2	24				●		●		★
小ジャンプ攻撃													
騰空鑽掌	Ⓟ	空中	30	43-6	37								
騰空撃掌	Ⓟ	空中	30	29-6	23								
落歩統捶	Ⓟ(上昇中)	空中	30	51-6	27								
旋風腿（せんぷうたい）	Ⓚ	空中	25	19-4	19								▽
掛統腿（かとうたい）	Ⓚ32Ⓚ	上段	30	26-4	27								
閃転空脚	Ⓚ	空中	20	30-6	44								▽
騰空蹬脚	Ⓚ(上昇中)	空中	20	36-2	21		●						▽
地掃蹬脚	Ⓚ(着地直前)	下段	20	46-6	28								
大ジャンプ攻撃													
騰空落捶	⇨Ⓟ	空中	30	85-2	43								
跳飛弾腿（ちょうひだんたい）	Ⓚ(同時)	空中	30	16-5	78								
騰空落腿	Ⓚ	空中	40	78-9	53								
空中穿腿	Ⓚ(上昇中)	空中	30	10-4									
落斧刀腿	Ⓚ(下降中)	空中	30	78-4	13								
騰空落腿	Ⓚ	空中	48	83-4	43								
振り向き攻撃													
穿掌背転	⇦16⇦6Ⓟ	上段	14	14-3	17	●				●			
後蹴腿	⇦16⇦6Ⓚ	上段	30	11-3	26		●			●			
下旋蹴背転	⇦16⇦6ⓀⒼ	上段	24	12-3	23		●			●			
背後攻撃													
背連穿掌	Ⓟ	上段	12+12	5-2, 14-2	21	●				●			
背歩掃手	⇩6Ⓟ	下段	14	12-3	27								
登背穿掌	⬇Ⓟ	上段	12	11-4	9	●				●			
後穿脚（こうせんきゃく）	Ⓚ	上段	36	12-2	30		●			●			▽
廻掛脚（かいかきゃく）	⇩6Ⓚ	下段	36	15-5	20							●	
廻掛脚(しゃがみ)	⬇Ⓚ	下段	36	13-3	22							●	▽
ダウン攻撃													▽
落蹬脚	Ⓟ	ダウン	30	42-2	67								▽
落蹬脚（失敗）	Ⓟ	ダウン		42-2	46								
飛転落腿（ひてんらくたい）	⬆Ⓟ	ダウン	30	78-4	13								
飛転落腿（失敗）	⬆Ⓟ	ダウン		30-5	45								

DURAL

固有技

固有技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
烈掌	Ⓟ20Ⓟ	上段											
葉重ね	Ⓟ20Ⓚ	上段											
烈掌脚	Ⓟ20Ⓟ20Ⓚ	上段											
コンボエルボー	Ⓟ20Ⓟ20⇨6Ⓟ	中段											
コンボエルボーサマー	Ⓟ20Ⓟ20⇨6Ⓟ (or)Ⓚ	中段											
エルボー	⇨6Ⓟ	中段											
エルボーサマー	6Ⓟ(or)Ⓚ	中段											
DJB	⇨6ⓅⓀ	中段											
エルボーハンマー	⇨6Ⓟ⇨Ⓟ	中段											
膝蹴り	⇨6Ⓚ	中段											
ライシングニー	⇨6Ⓚ	中段											
右端脚	16 6Ⓚ	中段											
連環腿	6 5K11K	中段											
流影脚	K	中段											
旋風蹴り	K	中段											
水車蹴り	Ⓚ+G	中段											
地走り	Ⓚ	下段											
幻葉	Ⓚ+Ⓖ	上段											
旋蹴り	⇩Ⓚ+Ⓖ	中段											
浮身連脚	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中段											
雷龍飛翔脚	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段											
後転	(⇨⇩⇨)												
後転地擂り脚	(Ⓚ)	下段											
躍歩頂肘	6 P	中段											
箭疾歩	P	中段											
鉄山靠	P+K	中段											
ヘッドバット	(P+Ⓚ)	中段											

secret

固有技

追い打ち攻撃			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
槍下砲（そうかほう）	6Ⓟ	ダウン											
ストンピング	6Ⓚ	ダウン											
投げ技													
心意把（しんいは）	(⇨Ⓟ)15	上段											
鷂子穿林（ようしせんりん）	(Ⓟ+Ⓚ)20	上段											
大纏崩捶	(Ⓟ+Ⓚ)30	上段											
影霞	⇦⇨Ⓟ	上段											
力霞	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段											
弧延落	Ⓟ	上段											
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ	上段											
ボディリフト	Ⓟ+Ⓖ	上段											
スプラッシュマウンテン	(Ⓟ+Ⓚ)25	上段											
マシンガンニーリフト	⇩⇨Ⓚ	下段											
ブレーンバスター	Ⓟ+Ⓖ	上段											
フランケンシュタイナー	Ⓚ+Ⓖ	上段											
タイガードライバー	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段											
ジャイアントスイング	(P)	上段											
返し技													
外門頂肘(上右P返し)	Ⓖ20 6Ⓟ	上段											
掃炮(上左P返し)（ようほう）	Ⓖ20 6Ⓟ	上段											
単翼頂(上K返し)（たんよくちょう）	Ⓖ20 6Ⓟ	上段											
背歩裏肘(中K返し)（はいほりちゅう）	Ⓖ20 6Ⓟ	中段											
翻身単打(下K返し)	Ⓖ20⇩6Ⓟ	下段											
双拍手(下K返し)	Ⓖ20 6Ⓟ	下段											
上歩衝■(中K返し)	Ⓖ20 6Ⓟ	中段											
外門頂肘(肘返し)	Ⓖ20 6Ⓟ	中段											
小手返し	Ⓟ	上段											

secret

基本技

基本技			ダメージ	発生・持続	硬化	上P	上K	中P	中K	ア上	ア中	ア下	備考
P	Ⓟ	上段											
下P	(or or)Ⓟ	下段											
K	Ⓚ	上段											
下K	(or)Ⓚ	下段											
中K	Ⓚ	中段											
小ジャンプ攻撃													
JP	Ⓟ(上昇中)	空中											
JP	Ⓟ(下降中)	空中											
JK	Ⓚ(上昇中)	空中											
JK	Ⓚ(着地直前)	中段											
飛燕単脚	Ⓚ	中段											
飛燕烈脚	ⓀⓀ	中段											
大ジャンプ攻撃													
JP	➡Ⓟ(上昇中)	空中											
JK	Ⓚ(同時)	空中											
JK	➡Ⓚ(上昇中)	空中											
JK	Ⓚ(上昇中)	空中											
JK	Ⓚ(下降中)	空中											
JK	⬅Ⓚ(上昇中)	空中											
背後攻撃													
振り向きP1	Ⓟ	上段											
振り向きP2	⇩6Ⓟ	中段											
振り向きP3	(or or)Ⓟ	上段											
振り向きK1	Ⓚ	上段											
振り向きK2	⇩6Ⓚ	下段											
振り向きK3	(or or)Ⓚ	下段											
振り向きK4	Ⓚ	中段											
ダウン攻撃													
ダウン1(近)	Ⓟ	ダウン											
ダウン2(中)	Ⓟ	ダウン											
ダウン3(遠)	Ⓟ	ダウン											

secret

Lion

AKIRA YUKI



基本技

●冲捶、崩捶

冲捶はジャブ、崩捶はしゃがみⓅのこと。冲捶の後にⓅで八門開打、Ⓚで環捶腿に変化する。



VF2になって冲捶が非常に使えるようになった。

●昇腿、易前腿

昇腿は上段蹴り。これといった特徴や使いどころもない。易前腿は下段蹴り。前作とはグラフィック、判定共に別物だが、非常に性能が良く重宝する技である。

●側腿

しゃがんでいる相手に当てるとよろけるので、揮門頂肘やレバーを前に入れて環捶腿が連続技としてつながる。

小ジャンプ攻撃

●落歩双捶

ジャンプと同時に振りかぶり、斜め下に正拳を繰り出す。この技はスキが少ないので、ガードさえさせれば反撃は受けない。



小ジャンプしたならば…



落歩双捶、スキが少ない割に当たればデカイ

●落歩捶

着地と同時に正拳を出す技。これを使うなら落歩斜捶のほうがはるかによい。

●跳刺腿、刺腿

判定が共に中段攻撃で、下段攻撃を連打する相手に、スカして当てることもできる。ただし、刺腿はパイの螺旋按裳に受けられる。

大ジャンプ攻撃

●落撃双捶

空中で回転しながら拳を叩きつける技。中段判定なのでしゃがんでいる相手にも当たるぞ。

●登脚

前作とグラフィックが変わり、判定も中段だが上方向に強くなっている。下降中に斧刃腿、風門倒壊を出すことも可能だ。

●飛弾腿、風門倒壊

登脚で逃げた時に保険として風門倒壊を出すのがいいだろう。しゃがんだ相手には当らない。



相手が大ジャンプで逃げるなら…



登脚で落とす。上方向に強い。

●落歩腿、斧刃腿

登脚が強いので、落歩腿を使うことは少ないだろう。斧刃腿は中段判定なので使える。

BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ
冲捶（ちゅうすい）	Ⓟ	10
崩捶（ほうすい）	(⇙ or ⇩ or ⇘)Ⓟ	10
昇腿（しょうたい）	Ⓚ	30
易前腿（ようぜんたい）	(⇙ or ⇩)Ⓚ	10
側腿（そくたい）	⬋Ⓚ	23
小ジャンプ攻撃		
落歩斜捶（らくほしゃすい）	Ⓟ(同時)	30
落歩捶（らくほすい）	Ⓟ(上昇中)	30
跳刺腿（ちょうしたい）	Ⓚ(上昇中)	30
刺腿（したい）	Ⓚ(下降中)	20
大ジャンプ攻撃		
落撃双捶（らくげきそうすい）	(⇗ or ⇨ or ⇘)Ⓟ(上昇中)	30
登脚（とうきゃく）	Ⓚ(同時)	30
飛弾腿（ひだんたい）	(⇗ or ⇨ or ⇘)Ⓚ(上昇中)	40
落歩腿（らくほたい）	Ⓚ(上昇中)	30
斧刃腿（ふじんたい）	Ⓚ(下降中)	30
風門倒壊（ふうもんとうかい）	(⇗ or ⇨ or ⇘)Ⓚ(上昇中)	40
背後攻撃		
拳背捶（けんはいすい）	Ⓟ	12
背落劈（はいらくへき）	⇩₆Ⓟ	14
拳背捶(しゃがみ)	(⇙ or ⬇ or ⇘)Ⓟ	12
背腿（はいたい）	Ⓚ	30
破膝腿（はしつたい）	⇩₆Ⓚ	10
地旋腿（ちせんたい）	(⇙ or ⬇ or ⇘)Ⓚ	30
ダウン攻撃		
撃崩捶（げきほうすい）	⇧Ⓟ	20
撃崩捶(失敗)	·Ⓟ	

背後攻撃

●背落辟

ふりむきざまに上方からフックを叩きつける。スピードもあり、中段判定なので非常に重宝する技。ふりむきⓅ攻撃の中でも最も威力が高く、なんといっても、当て身技でとることが不可なのが大きい。唯一、欠点があるとすればスキが大きいことか？



拳背捶。振り返りたいときに使うのがいい。

●拳背捶

ふりむきながらⓅを出す技。出るのが速いが、上段判定なので使えない。しかもパイとアキラの上段当て身に取られる。



Ⓟ系でふり返るならコレ、背落辟。

●拳背捶（しゃがみ）

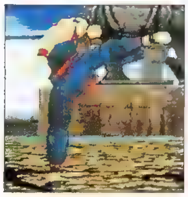
しゃがみ状態から出すのだが判定が上段という奇妙な技。当て身で取られる心配はないが、スキも大きい。



実際で使う必要は全くない、しゃがみ拳背捶。

●背腿

前作では非常に使えたが、今回は他の技が強いので使わない。上段判定、上段当て身の技。威力はデカイ。



VF1で使っている人が多かった背腿。

●破膝腿

その名の通り、膝を狙う下段蹴り。スキも判定も易前腿によく似ている。あまり使えない。



地旋腿を出そうとしてこの破膝腿になることが多い。

●地旋腿

振り返りつつ足払いを出す。素速い上に威力もあり、相手をダウンさせるのが強み。VF2では背落辟と地旋腿を使おう。ただし、硬化が長く、アキラの下段外門でとられるので、注意が必要。



VF2の背後攻撃は地旋退が使える。

ダウン攻撃

●撃崩捶

アキラのダウン攻撃は他のキャラと違い、撃崩捶のみである。（通常、2種類ある）。VF1と比較して型こそ同じだが、ジャンプの高さが変化した。しかし、VF2独特の起き上がりの速さや足もとの判定が起因して非常に当てにくい。追い打ち攻撃である熗下砲とどちらを使うか選択が難しいところだ。ちなみに失敗時なら、熗下砲よりも撃崩捶のほうがスキが少ないということを、覚えておこう。



他のキャラのダウン攻撃よりはるかに弱い撃崩捶。



撃崩捶は間に合ってもスカることがあるので注意。

八門開打（はちもんかいだ）

Ⓟ20Ⓟ	上段・中段

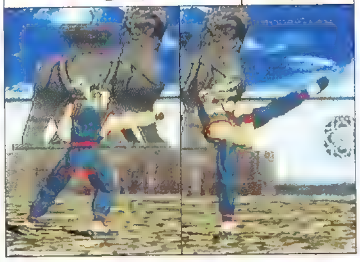


発生・持続時間10-2	
ダメージ10+12	硬化時間18

このゲームを初めてプレイする人がアキラを選んだなら、最初にこの技を出すのであろう。ワン・ツーとパンチを繰り出すいかにも基本といったこの技だが、非常に使い勝手がよい。一発目のⓅがリーチが長く、2発目のⓅも中段攻撃という利点があるからだ。対戦ならVSシュンにこの技が非常に重宝する。

環捶腿（かんすいたい）

Ⓟ20Ⓚ	上段



発生・持続時間12-4	
ダメージ10+30	硬化時間22

俗にいうⓅⓀ。単純だがVFで最も重要な技の1つだ。主としてガードした後に返し技として用いるが、"よろける"という概念が存在するVF2では連続技としても使用する。この技で相手がダウンしたらダッシュして塩下砲で追い打ちをかけよう。ちなみにただのⓅⓀよりレバーを前に入れたままⓅⓀのほうがリーチが長い。

上歩頂肘（じょうほちょうちゅう）

⇨6Ⓟ	中段



発生持続時間12-4	
ダメージ19	硬化時間25

VF1のアキラにとって、攻撃を組み立てる際に必要不可欠だった、上歩頂肘（ひじ打ち）だが、VF2になって大幅に弱体化した。理由として例を挙げるなら、自分の右足と相手の右足（左足と左足でも可）が前に出ている場合、相手がしゃがみガードしていると、中段攻撃なのにヒットしないからである。上歩頂肘を使うくらいなら、強くなった裡門を使おう。

独歩頂膝（どっぽちょうしつ）

Ⓚ+Ⓖ　+Ⓖ離す	中段



発生・持続時間12-2	
ダメージ30	硬化時間29

前作では隠し技であった独歩頂膝。一言で言えばただのひざ蹴りだが、前作とコマンドが変化して、さらに出すのが難しくなった。コマンド入力のコツとしてⓀ+Ⓖを同時に押すが、Ⓖに触れるのは一瞬だけだと思ってほしい。（1フレーム）一応、独歩頂膝で相手が浮いたのなら、鉄山靠などが連続技として入るが、これはもう自己満足の世界だと思う。

右端脚（みぎたんきゃく）

⇨6⇨6Ⓚ	中段



発生・持続時間13-3	
ダメージ30	硬化時間29

連環腿の一発目の蹴りのこと。この技で止めるくらいなら連環腿を出そう。実戦的ではないが、右端脚で面白い遊びができる。パイを相手に選んで翻誇でパイを崩す。ここで右端脚を出す。翻誇⇨右端脚は連続技でないので注意。そして浮いているパイに揚炮を決める。翻誇の後は特殊な浮き方をするためにつながる。

連環腿（れんかんたい）

⇨16⇨6Ⓚ5Ⓚ	中段



発生・持続時間11-5	
ダメージ30+30	硬化時間38

右端脚で相手を蹴り上げて、左端脚で追い打ちを入れる二段蹴り。CPUアキラが進歩里誇⇨連環腿という連携を使ってくるが、あまり好ましいとは言えない。最も実用性の高い使い方としては、裡門頂肘をカウンターで当てて、浮いた相手に連環腿。ジェフリー、ウルフには入らないが、アキラの最強連続技の1つだ。相手の体力を半分ぐらい減らす算段だ。

裡門頂肘（りもんちょうちゅう）

⇨16⇨6Ⓟ	中段

発生・持続時間10-2	
ダメージ20〜40	硬化時間23

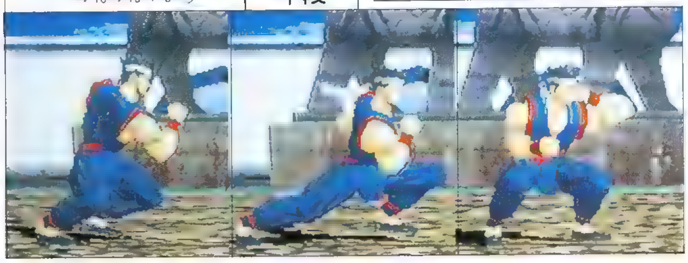


VF1からのアキラの継承技の中で、最も著しい変化を遂げた技といえば、この裡門頂肘だろう。前作と比べ、技の出が素速くなり、ガードされてもⓅⓀなどで反撃を受けることがなくなった。中段攻撃でしゃがみガード不可という点では前作と変わらないが、VF2の裡門の最大の利点は"しゃがみ状態でヒットするとよろける"ということであろう。相手がよろけたら、すかさず環捶腿（ⓅⓀ）を出せば安定3段技が完成する。他にも裡門⇨裡門、裡門⇨鉄山靠といった連続技も状況や好みによって使い分けるといいだろう。

躍歩頂肘（やくほちょうちゅう）

⇨16⇨10⇨6Ⓟ	中段

発生・持続時間10-2	
ダメージ20〜40	硬化時間23

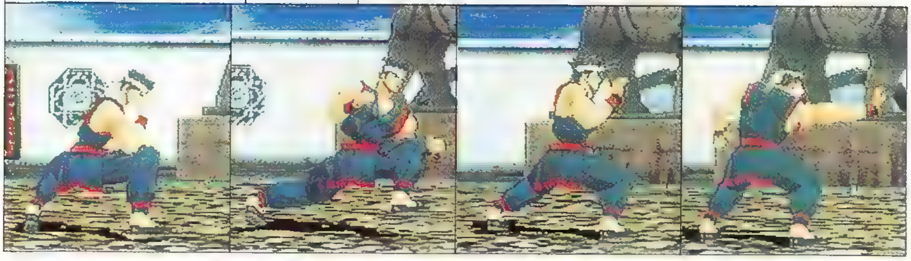


巷でよく"スーパー裡門"などの名称をよく耳にするが、この躍歩頂肘のことを意味しているのだろう。裡門頂肘とどこが違うのかというと、その名の通りこの技は移動距離の長い裡門と考えてほしい。グラフィックにおいては"利腕が左右に入れ変わる"といった程度なので相手に気付かれにくい。間合いを広げて安心している相手にはこの躍歩頂肘を使おう。ただし、この技はあくまで遠距離離裡であって、威力や判定・スキなどに違いはまったくないので間違わないように！

猛虎硬爬山(もうここうはざん)

しゃがんだ状態で⇨6Ⓟ	中段

発生・持続時間 11—3	
ダメージ 20〜65	硬化時間 26



前作でも非常に重要だった猛虎硬爬山。この技もVF2になって大幅な改善が施された。この技は中段攻撃であるが、しゃがみガードしている相手にヒットさせることはできず、ガードをのけぞらすといった特殊技である。しかし、この技にも非常に大きな利点がある。しゃがんでいる相手（ガードではない）にヒットさせると"相手に尻もちをつかせることができる"のだ。尻もちをついてるときにダッシュで近づけば投げることもできる。それになんといって自分が完全に有利な状況に立てるのがデカイ！是非、マスターしよう。

鉄山靠(てつざんこう)

(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)28	中段

発生・持続時間 11—3	
ダメージ20〜80	硬化時間 42



鉄山靠。アキラを使ったことがなくても、VFのプレイヤーなら一度はその名を聞いたことがあるだろう。肩から低い体勢で相手の懐にもぐり込み"靠"（肩から背中の部分）を叩きつけるという独特な動きとそのカウンター時の爆発的な威力が見た者に非常に強い印象を与える。アキラの奥技ともいえる技だ。

さて、その鉄山靠を使いこなすために理解してもらいたいことがある。まず、自分と相手の距離によって威力が全く違うこと、初心者の方が"VF2の鉄山靠は弱い"とよく言うがそれは気のせい。使いどころを押さえれば、相変わらず強い。そして、この技は両刃の剣だということである。鉄山靠の攻撃判定の発生時間は速いが、硬化時間が非常に長いので、ガードされると必ず反撃を受けるということを覚えてほしい。さらにVF1でも存在した"鉄山靠投げ"というものがある。これは鉄山靠を出した瞬間に相手が投げ入力を行うと、たとえどんな位置にいても投げられてしまうという現象である。最後に鉄山靠の使い方としては、裡門（よろけ）→鉄山靠などの連続技などいろいろあるが、カウンターを狙うコツはプレイヤー次第である。鉄山靠を極めてアキラをより強くしてあげよう。

揚炮(ようほう)

(⇩⇩Ⓟ)28	中段

発生・持続時間 18—6	
ダメージ 50	硬化時間 24

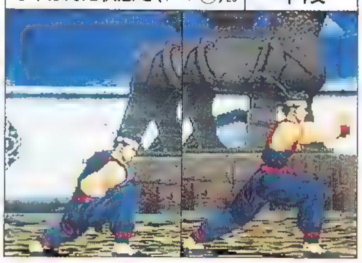


VF2からの新技。震脚を踏みながら手を上方に突き出す、アキラ版アッパーカット。中段攻撃で威力も大きく、出した後のスキも小さい。と、いいことづくめのように聞こえるが、あまりにも技の出が遅い。この技の使いどころがあるとすれば、相手の起き上がりにむりやり重ねることぐらいだろうか?はっきり言って使えない。

白虎双掌打(びゃっこそうしょうだ)

しゃがんだ状態で(⇦⇨Ⓟ)20	中段

発生・持続時間 11—5	
ダメージ 30〜70	硬化時間 32



大きく踏み出しながら、両手を前に突き出して相手をふっ飛ばす技。この技はの判定は中段で、相手はしゃがみガード出来ないので使い勝手は非常によい。ただし、この技は硬化時間が長めに設定されているので、必ず当てるように気を付けよう。単体としても使えるが、崩し技（翻胯、順歩翻胯など）の後に決める技としても重宝する。マスターしよう。

槍下砲(そうかほう)

⇧6Ⓟ	ダウン

発生・持続時間 16—4	
ダメージ 12	硬化時間 32



ダウンしている相手に体重をのせて拳を叩きつけるVF1から継承した追い打ち技、槍下砲。前作ではタイミングよく入力することで連続で入る技であったが、VF2では連続で当てるのが困難になってしまった。（相手の起き上がり方次第では数発入る）

使い方は、相手がダウンしたら近づいて出す。アキラはダウン攻撃（撃崩捶）が弱いので、"相手がダウンしたら槍下砲"と、全て代用してもいいだろう。ただし、相手のダウンに重ねても入らないことがあるので注意しよう。

外門頂肘とは？

ＶＦ２になって生まれ変ったアキラ。今までの継承技だけではその真価をうかがうのは困難だが、この外門頂肘をうまく使いこなせれば、新しいアキラの可能性を開拓することが出来ると思う。

さて、外門頂肘という技について理解してほしいことがいくつかある。まず１つは当て身技であるということだ。当て身技とは相手の出した技を受け流しつつ反撃する返し技の一種である。コマンドの出し方のコツは相手の技が伸びてくる前にⒼボタンを短く押す。そして、ボタンを離したらレバーとⓅを同時に入力するといった感じだ。相手が技を出す際にあらかじめ置いておく感じだ。

２番目に理解してもらいたいのは、外門（当て身技）には上・中・下段の３種類の判定があり、それぞれ相手の技に対応しているということ。しかし、中段判定の技を受けるときは必ず中段当て身とは限らない（中段判定のサイドフックキックは上段外門）ということと、受けることが不可能な技（旋風牙などの回転系の技の大多数）もあるということに注意。

最後に、相手の足の位置や技によって８種類のグラフィックが表示されるが、根本的に上・中・下段へ３種である。


スラントバックナックルを当て身することはできない。

外門頂肘（がいもんちょうちゅう）

Ⓖ20⇦6Ⓟ	上段

発生・持続時間	
ダメージ *50*	硬化時間 *49*



注）上右Ｐ返し

揚炮（ようほう）

Ⓖ20⇦6Ⓟ	上段

発生・持続時間	
ダメージ *50*	硬化時間 *65*



注）上左Ｐ返し

単翼頂（たんよくちょう）

Ⓖ20⇦6Ⓟ	上段

発生・持続時間	
ダメージ *50*	硬化時間 *51*



注）上Ｋ返し

背歩裏肘（はいほりちゅう）

Ⓖ20⇖6Ⓟ	中段

発生・持続時間	
ダメージ *50*	硬化時間 *51*

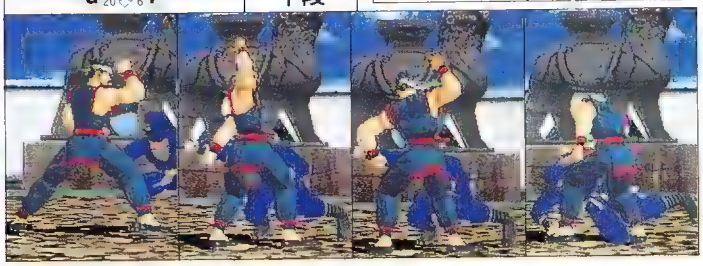


注）中右Ｋ返し

翻身単打（ほんしんたんだ）

Ⓖ20⇩6Ⓟ	下段

発生・持続時間	
ダメージ *50*	硬化時間 *55*

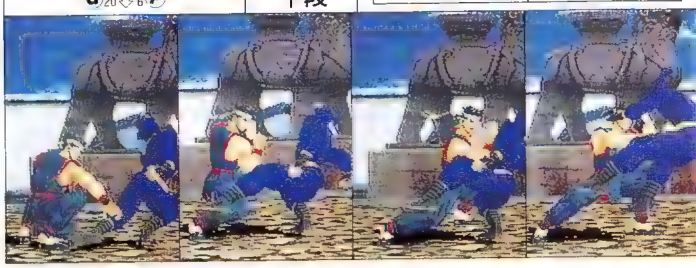


注）下Ｐ返し

双拍手（そうはくしゅ）

Ⓖ20⇩6Ⓟ	下段

発生・持続時間	
ダメージ *50*	硬化時間 *52*



注）下Ｋ返し

上歩衝靠（じょうほしょうこう）

Ⓖ20⇖6Ⓟ	中段

発生・持続時間	
ダメージ *50*	硬化時間 *84*



注）中左Ｋ返し

外門頂肘（がいもんちょうちゅう）

Ⓖ20⇙6Ⓟ	中段

発生・持続時間	
ダメージ *50*	硬化時間 *50*



注）肘返し

開胯(かいこ)

コマンド	上中下段	発生・持続時間	
⇨6Ⓟ+Ⓖ	上段	ダメージ	硬化時間32.42



相手の上段ガードを払いのける崩し技。この技でくずした後にⓅⓀ（環捶腿）と裡門頂肘が入るが、ⓅⓀの方が威力もあり確実なので裡門を使う必要はない。ただし、サラにだけは開胯の後の打撃技はすべて入らないので、絶対に使わないこと。

ちなみに崩し技とは投げと同じ条件で入力を行うと、相手を無防備な状態にする投げ技の一種であり、アキラ独自の技である。崩し技を含めた投げ技の中でも、開胯は入力が楽で、投げ返される心配もないので実用性は高いといえるだろう。開胯・環捶腿、是非マスターしたい連続技だ。

翻胯(ほんこ)

コマンド	上中下段	発生・持続時間	
⇦6Ⓟ+Ⓖ	上段	ダメージ	硬化時間43.55



一見、倒身搜腿を投げ返されたようなグラフィックの崩し技。コマンドも⇦Ⓟ+Ⓖと前作の倒身搜腿のコマンドに非常に似ているので、つい出してしまいがちな技でもある。この技の後には、裡門頂肘、猛虎硬爬山、白虎双掌打、鉄山靠が入るが、最も効率がいいのが白虎双掌打。落ちついて出そう。通常、猛虎と白虎はしゃがみ状態から出す技だが、崩し技の後は、先行入力をしておけば崩し技の硬化時間が切れた瞬間に自動で出る。しかし、翻胯自体あまり実用性の高い技とはいえないので、使いどころは読者の判断にまかせたい。

撃歩翻胯(げきほほんこ)

コマンド	上中下段	発生・持続時間	
⇩6Ⓟ+Ⓖ	上段	ダメージ	硬化時間43.54



この技を見て⇦Ⓟ+Ⓖの翻胯との違いを見分けることが出来る人は、いったい何人いるのだろう。⇩Ⓟ+Ⓖで出るこの崩し技の名前は撃歩翻胯。グラフィックに関して言えば翻胯との違いはない。しかし、この技と翻胯の違いは硬化時間にある。撃歩翻胯の方が相手の硬化がほんの少し短いのだ。分かりやすい例を挙げるなら、翻胯の後の鉄山靠は入るが、撃歩翻胯の後には入らない。どちらにしても白虎双掌打を出せば問題はないだろう。

進歩里誇(しんぽりこ)

コマンド	上中下段	発生・持続時間	
⇨6Ⓟ+Ⓖ	上段	ダメージ	硬化時間34.43



ＶＦ２のデモで、アキラがジャッキーに鉄山靠を決める前の奇妙な動作を思い出してほしい。相手の手を引いて背後に回り込むこの動作こそ、崩し技の一つである進歩里誇である。この技の後にデモと同じように鉄山靠を出せばカウンターでヒットすることがあり、相手の体力を半分以上も減らせる。しかし、上級者ならダッシュでかわすので、上級者相手には白虎双掌打を使おう。コマンドが簡単で、相手の背後をとれるという利点を持つ進歩里誇。重要な技なのでここぞという場面で必ず出せるようにしたい。

順歩翻誇(じゅんほほんこ)

コマンド	上中下段	発生・持続時間	
(⇨⇘Ⓟ+Ⓖ)16	上段	ダメージ10	硬化時間69.112

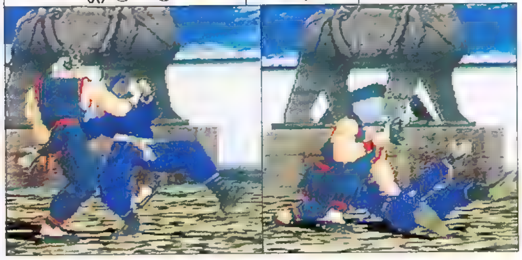


相手の背後に回り込みながら、足をひっかけて転ばせる技。他の４つの崩し技には攻撃力はないが、順歩翻誇には冲捶(Ⓟ)一発分の攻撃力がある。この技の後に裡門、猛虎、白虎、そして一歩、歩いてⓅⓀを出すとⓀだけ当たる。コマンドは多少難しいので、使いこなすためにはかなりの練習が必要だろう。しかし、この技よりも鶴子穿林や進歩里誇のほうが使い勝手や性能もよいので無理して使う必要はない。

倒身捜腿(とうしんそうたい)

ⓀⓅ+Ⓖ	上段

発生・持続時間	
ダメージ20+10+10	硬化時間113



前作とコマンドとグラフィックが共に変化した基本投げ。相手の意表を突いて投げるときには良いが、それ以外の場合は投げ返される恐れがあるので他の投げを使おう。

心意把(しんいは)

(⇦⇨Ⓟ)15	上段

発生・持続時間	
ダメージ60	硬化時間108

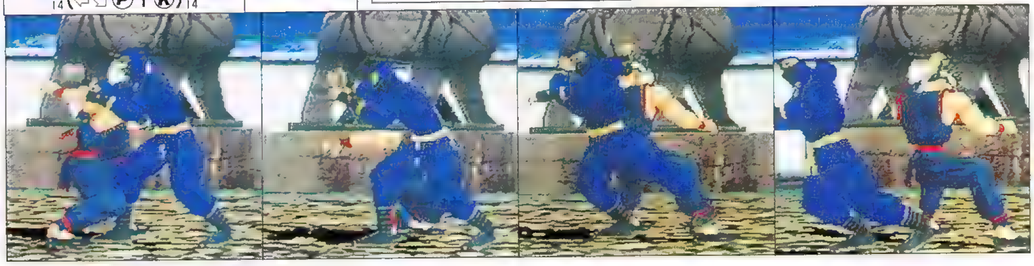


相手の腕を引き、頭突きを入れる投げ技。前作では使えると便利な技であったが、大纒崩捶があるために今回は趣味の技と考えたほうがいい。決めれば異様にカッコイイ。

鷂子穿林(ようしせんりん)

14(⇦⬂Ⓟ+Ⓚ)14	

発生・持続時間	
ダメージ35	硬化時間64



VF1のアキラ使いにとって、非常に思い入れの強い技。この技をフィニッシュで決めることがある意味でアキラ使いのステイタスでもあった。さて、VF2でこの技はどのような変化を遂げたのだろう。まず、コマンド入力が易しくなったこと。そして、鷂子穿林→側腿が連続技になったことが挙げられる。一見、鷂子穿林のみだとダメージが少いように感じるが、側腿を含めると40+23で63。他の投げよりも威力がデカイ。

大纒崩捶(だいでんほうすい)

(⇨⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)30	上段

発生・持続時間	
ダメージ20+15+25	硬化時間100



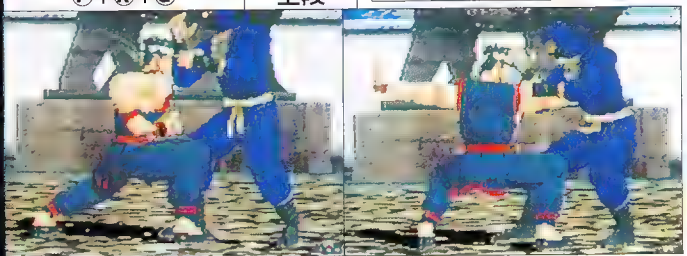
VF2で増えた技の1つ。新技だけにアキラの音声も異様に気合いが入っていて楽しい。この技は威力もデカイが、それ以上に注目すべきところは、相手を遠くへふっ飛ばす点である。闘技場の中心ぐらいの位置から猛虎硬爬山で相手に尻もちをつかせて、ダッシュからの大纒崩捶。これだけでリングアウト勝ちを収めることも多い。この技は普段は使わなくてもいいかもしれないが、先ほどのようなチャンスでは絶対に決めよう。

崩撃雲身双虎掌(ほうげきうんしんそうこしょう)

崩拳(ぼうけん)

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段

発生・持続時間	
ダメージ15	硬化時間45



鷂子穿林(ようしせんりん)

(⇦⬂Ⓟ+Ⓚ)20	上段

発生・持続時間	
ダメージ35	硬化時間73



双掌(そうしょう)

17((⬃or⇨or⇩)(⬂or⬀)Ⓟ)6	

発生・持続時間	
ダメージ50	硬化時間52



VF1のアキラの奥技といえば鉄山靠。この技はVF2にも継承され、その強さを発揮しているが、新生アキラにはそれ以上の奥技ともいえる技が隠されていた。その名も“崩撃雲身双虎掌”という技である。見た目のインパクト、威力共に鉄山靠を超える技だ。

この崩撃雲身双虎掌とはどういう技かというと、まず崩拳を相手に決めて、ひるんだ瞬間に鷂子穿林で背後に回り込み双掌を打ち込むという連続技である。しかし、連続打撃技に見えるこの技の実体は投げ技なのである。しかも、一度の入力で終了するのではなく、崩拳を入力した直後に鷂子穿林を入力して、それから双掌をすぐに入力といった、三段階スライド式という独特の投げなのである。さて、技の解説が終ったところで入力のコツについて説明しよう。まず、投げ技なので立っている状態の相手に密着して崩拳を決める。入力はⓅ+Ⓚ+Ⓖだ。そして、次に鷂子穿林を入力するのだが、崩拳の入力Ⓟ+Ⓚ+Ⓖを押した直後に先行入力する。つまり、崩拳のグラフィックが出た時にはすでに鷂子穿林の入力が完成しているのである。そして3段目の双掌(⬀⇩⬁)(⇦or⇨Ⓟ)も同じタイミングで入力するのだ。鷂子穿林のグラフィックが出たときには、すでに入力が終わっていなければならないので、かなり素速いコマンド入力が必要だ。ただし、いくら素速いタイミングの入力だからといっても正確な入力を行わないと出ないので気をつけよう。

JACKY BRYANT



基本技

基本技に関してはジャッキーはやや平均より劣っている。Ⓟはウルフ、ジェフリーの最下位組に次いで遅く、返し技としてⓅⓀ（ⓅⓅ⇨ⓅⓀ）が使えない場合がままある。

ローキックはリーチはあるが硬化が意外にあるため、レッグスライサーのような、ラストの一撃用に使うといい。

ジャッキーの基本技の中で一番使われるであろうものはしゃがみⓅのスクアト・ストレート。攻めを継続するためのつなぎや、近寄られたときにとりあえず出すという感じだ。リーチもある。



とりあえず困ったらこれ。長いので使いやすい。

BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ
ストレート・リード	Ⓟ	12
スクアト・ストレート	(⬋or⇩or⬊)Ⓟ	10
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	30
ローキック	(⇙or⇩)Ⓚ	10
ミドルキック	⇘Ⓚ	25
小ジャンプ攻撃		
エルボー	Ⓟ(同時)	30
ステップストレート	Ⓟ(上昇中)	30
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	30
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	20
大ジャンプ攻撃		
ジャンピング・フックナックル	(⇗or⇨or⇘)Ⓟ(上昇中)	30
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	30
ドロップキック	(⇗or⇨or⇘)Ⓚ(上昇中)	40
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	30
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	30
ジャンプ・オーバー・キック	(⇖or⇦or⇙)Ⓚ(上昇中)	40
振り向き攻撃		
サイドフック・ターン	⇦16⇦6Ⓟ	14
スピニングキック・ターン	⇦16⇦6Ⓚ	30
背後攻撃		
ターン・ナックル	Ⓟ	20
ターン・ローリングフック	⇦Ⓟ	12
ターン・ステップナックル	⇩6Ⓟ	14
ターン・ナックル（しゃがみ）	(⇙or⬇or⇘)Ⓟ	20
ターン・キック	Ⓚ	36
ターン・ロースピンキック	⇩6Ⓚ	36
ターン・ロースピンキック（しゃがみ）	(⇙or⬇or⇘)Ⓚ	36
ダウン攻撃		
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	30
ジャンピングニースタンプ（失敗）	⇧Ⓟ	
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	40
ハイジャンプニースタンプ（失敗）	⬆Ⓟ	

小ジャンプ攻撃

小ジャンプ攻撃は、エルボー以外はよく使われる。反応が早い相手にはⓅなどで返されてしまうが、意表を突けばなかなか効果があるものだ。

特に、下降中Ⓚのステップヒールキックと思わせておいて空ジャンプから投げるのが有効。着地サマーソルトと平行して使うといい。



主にステップフックとステップヒールキックを使い分ける方針でいこう。

大ジャンプ攻撃

VF2の大ジャンプ攻撃は上昇中と下降中で2回出せるのが特徴。対戦でよく使われるのは上昇中にジャンプキックを出し、下降中にジャンプオーバーキックを出すという方法。だが、不用意に使うと簡単に返されてしまうので多用は禁物だ。

接近戦で押されたときには⬆Ⓚで反撃を試みるのも1つの手段だ。

下降中Ⓚのヒールキックは CPU戦で使える。



ジャンプキックが最もよく使われる。ヒールキックの判定の強さは魅力だが下降中なので使いにくい。

背後攻撃

●ターンナックル

裏拳を出しつつ反転する。この技はⓅと同じ扱いになっているのが特徴で、これを利用すると…。ダウン技だ。



Ⓟとしての役割も持った優レモノ。ダウン技。

●ターン・ローリングフック

この技はⓅと同じ扱いにはなっておらず、またこの技ならではの利点というのもあまりないのでほとんど使わない。



あんま使わないね。

●ターン・ステップナックル

中段攻撃になっているのでターン・ロースピンキックを警戒してしゃがまれたら使う。



これを使うなら絶対に立ちのターンナックルだ。

●ターン・ナックル(しゃがみ)

なぜあるのかよくわからない技。これを使うならノーマルのターンナックルを使おう。



中段攻撃なので実は使える。

●ターン・キック

上段蹴り。カウンターでヒットすると独特のステップをする。この踊りは一見の価値あり。



カウンターで当たるとうれしい技の1つ。

●ターン・ロースピンキック

下段足払い。強いのだがガードされるとマズイ系。ターンステップナックルやターンナックルと使い分けていこう。



長いし早い分、警戒されやすい。

●ターン・ロースピンキック（しゃがみ）

前述の同技よりもほんの少しだけ硬化時間が短いが、別にどちらでもいいだろう。



ほとんど⇩Ⓚと性質は同じだ。

振り向き攻撃

●サイドフック・ターン

硬化が次のスピニングキック・ターンより短いので主にこちらを使う。



フックを出しつつ反転。

●スピニングキック・ターン

上段を蹴りつつ振り向く。ダメージ以外の点はすべてサイドフック・ターンが上。



キックを出しつつ反転。前者がよい。

ダウン攻撃

●ジャンピングニースタンプ

ジャッキーのダウン攻撃はかなり性能がよく、大抵ダウン技とワンセットで用いる。



ダウンを奪えたら大抵間に合う。

●ハイジャンプニースタンプ

カウンター時や浮かせたときにはこちらを使おう。失敗の硬化は前者と同じだ。



余裕のあるときはコレだ。

ジャブ、ストレート

Ⓟ$_{20}$ Ⓟ	上→上
発生・持続時間	8－2
ダメージ12＋12	硬化時間16



この技はいわば、連携の通過点である。コンボエルボーやコンボエルボースピンキックといった技につなぐ過程と捉えてもらったほうがいいだろう。

移動も兼ねたフェイントとして使われることはある。コンボエルボーをスカして投げようとしている相手などにはこのジャブストレートを使い、そこから投げたりバックダッシュしたりするのも手。

パンチサイドキック（近）

Ⓟ$_{20}$ Ⓚ	上→中
発生・持続時間	12－3
ダメージ12＋19	硬化時間21



サイドキックが中段なので使える。ここからのダッシュハンマー、ビートナックルは比較的強力な連携（よろければ連続でつながる）。上段パンチからの技なので一瞬スキができるのが欠点。

これは近距離技で、遠距離ではスキの大きい別の技が出てしまうので要注意。これを防止するため、常に➡ⓅⓀと入力する癖をつけておくとよい。

パンチスピンキック

Ⓟ$_{20}$ Ⓚ	上→上
発生・持続時間	18－4
ダメージ12＋30	硬化時間18



こちらがⓅⓀの遠距離版。ハッキリいってこれを使うべき局面はほとんどない。だが近・遠の距離の認識が難しい場合があり、そんなときこのⓅⓀが出るリスクを消去するため➡ⓅⓀと入力する。すると近距離ならばパンチサイドキックが出て遠距離ならば返し技としてよく使われるパンチハイキックが出るのである。さらに言えば➡ⓅⓀⒼと入力すると…。

パンチロースピンキック

Ⓟ$_{20}$ ⇩Ⓚ	上→下
発生・持続時間	22－4
ダメージ12＋20～40	硬化時間34



下段技の乏しいジャッキーにとって重要な技だが、モーションが大きいので慣れると見切られる恐れがある。普段はパンチサイドキック、コンボエルボーを多めに使い、時折混ぜていくようにすると効果的だ。時間差入力も可能。

この技を当てた後はサッカーボールキックで追い打ちをかけること。ダウン攻撃は逃げられやすい。

フラッシュピストンパンチ

Ⓟ$_{20}$ Ⓟ$_{25}$ Ⓟ	上→上→上
発生・持続時間	11－2
ダメージ12＋12＋14	硬化時間15



上段3連発のコンビネーション。フラッシュピストンパンチならでは、という使い方はあまりなく、コンボエルボー（スピンキック）を出そうとして、その入力ミスで出てしまうことがよくある。

1発目のⓅがヒットすれば、大抵の場合は最後までつながるが、これは裏を返せばコンボエルボースピンキックも入るということだ。この技が出てしまったら入力ミスをしたツケとでも思ってほしい。

硬化時間は短いのであえてフェイント気味の連携には使える。

パンチハイキック

➡Ⓟ$_{20}$ Ⓚ, ➡Ⓟ$_{20}$ Ⓖ	上→上
発生・持続時間	12－4
ダメージ12＋30	硬化時間22



遠距離時のみ出せる、いわゆる「普通のⓅⓀ」。返し技としてメジャーな技だが、ジャッキーは➡ⓅⓅ⇨ⓅⓀを使ったほうがいいだろう（入力が難しいが）。

パンチハイキックのⓀはキャンセルが可能。つまり➡ⓅⓀⒼと入力すれば、近距離ならばパンチサイドキック、遠距離ならⓅのみが出るので便利だ。ガードさせる分にはⓀまで出してもかまわない。

ビートナックル

Ⓟ＋Ⓚ	中段
発生・持続時間	14－4（18－3）
ダメージ30	硬化時間32（29）

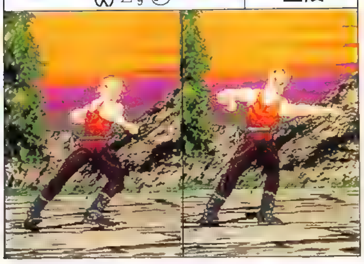


出るまでが早く、中段攻撃である点はいいのだが、ガードされると投げられてしまうので注意が必要だ。

この技を使うというよりは、ニーストライクを試みて、しゃがんでいたらビートナックルが自動的に当たるということを利用する。ただし、ビートナックルが発生してから立ちガードに切り換えられてしまうことがあるので万能ではない。

スマッシュフック

(人)⇙$_{9}$ Ⓟ	上段
発生・持続時間	11－3
ダメージ14	硬化時間16



必ずよろけを誘うことができるが、その後連続で追い打ちすることができないという何とももどかしい技だ。

上段同士のぶつかり合いには強いので、相手の出鼻をくじくように使っていこう。とはいえ使用頻度はそれほど高くないだろう。

レバーを⇙に入れていると、ガードを上げられた後しゃがみⓅがこの技になる。

スウェーフック

Ⓖ$_{10}$ Ⓟ	上段
発生・硬化時間	12－2
ダメージ14	硬化時間16



上段パンチ（Ⓟ）のみを避けることができるフック。避けられるとはいえ、攻撃発生も長く、またⓅのみなのでうまく避けて反撃に転ずるのは難しい。

この技のもう1つの特徴として、Ⓟと同じ扱いになっているということが挙げられる。形状がスマッシュフックに似ているため、ⒼⓅ⬇Ⓚ（スウェーロースピン）とやってみたりすると意外に効果大。

コンボバックナックル

Ⓟ$_{20}$ Ⓟ$_{25}$ ⇦Ⓟ	上→上→上

発生・持続時間14－4	
ダメージ12+12+22	硬化時間28



ラストが裏拳になったパンチの連携。もしジャッキーに裏拳系の技がこれしかなかったらまったく使えない技だろうが、幸いなことに裏拳から始動する多くの固有技を持っている。そこで初めてこの技が生きてくる。

例えばⓅⓅⒼで連携を強制解除し、すぐさまスピニングスラント（⇦Ⓟ ⇧Ⓟ）とやったりする。こういうことを何度か繰り返したのち、この技を出し、相手が戸惑っているようなら投げたり、中段攻撃を出してみると意外に引っ掛かってくれるかもしれない。

この場合、ⓅⓅと⇦Ⓟの間は少し開けるようにするとよい。

ダブルパンチスナップキック

Ⓟ$_{20}$ Ⓟ$_{25}$ Ⓚ	上→上→上

発生・持続時間14－2	
ダメージ12+12+30	硬化時間28



パンチ2発からの上段蹴りというコンビネーション。連続技ではあるが、ジャッキーにはコンボエルボースピンキックというより攻撃力の高い技があるため使用頻度は低い。

対戦ではあまり使われないこの技だが、CPU戦となると話は別。VSジェフリー、VSウルフ戦でこれを出すと、ⓅⓅをしゃがんでよけた後、反撃しようとしてくらってくれる。この2キャラに悩まされている人にはオススメだ。

また、カウンターで浮かせた後に入れる技としてはコンボエルボースピンキックより入れやすい。

ダブルスピニングキック

Ⓚ$_{37}$ Ⓚ	上→中

発生・持続時間20－2	
ダメージ30＋30	硬化時間34



2連の回し蹴り。2発目は中段攻撃ではあるが、しゃがんだ相手にもかなり当てづらい。密着から少し離れたぐらいの位置で2発目を出さなくては中段判定部分が相手にヒットしない。

この技は時間差入力の受付時間が非常に長く、1回目に振り上げた足が地面につく前ならばいつでも入力を受け付けてくれる。フェイント技として有効だ。

トーキック

⇩$_{6}$ Ⓚ	中

発生・持続時間18－4	
ダメージ24	硬化時間24



ガードを上げる、カウンターだと浮くなどの利点はあるが、リーチが短いわりに出るまでが遅いのでよく考えて使うこと。

だがもし浮かすことに成功すれば、ビートナックルで追い打ちをかけることができる。屈辱技としてかなりイイ感じだ。だが、無理に狙い過ぎて反撃されたりするとカッコ悪いからホドホドに…。

サイドフックキック

⇦$_{6}$ Ⓚ	(上→)中

発生・持続時間17－3	
ダメージ20	硬化時間20



基本的には中段だが、上から振り降ろすので上段判定の状態が先に訪れる。もしこれを上段ガードされてしまうと中段判定がヒットすることはない。

中間距離での牽制に使えるが、あまりしつこいと空振りのスキを突かれてしまうので多用は控えること。後方に上体を背らすため、近距離での使用も効果的。カウンター時はダッシュハンマーも入る。

ダッシュハンマーキック

⇨$_{.6}$ ⇨$_{6}$ Ⓚ	中

発生・持続時間12－4	
ダメージ30	硬化時間30



VF1ほどではないが、ジャッキーの持つ中段攻撃の中ではかなり強力な部類に入る。

ただしVF2では、ガードされるとⓅⓀなどで反撃されてしまうので、繰り出すときは多少のリスクをしょい込むことになる。

また、入力が若干シビアで、早く入力しないとⓀやニーキックになりやすい。

スピニングキック

Ⓚ+Ⓖ	上

発生・持続時間24－6	
ダメージ30～50	硬化時間24

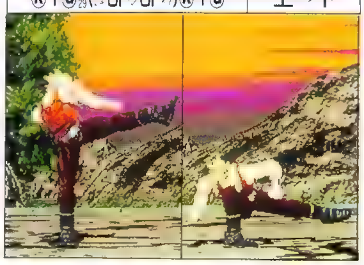


当てると非常に気持ちいい技だが、空振りのスキがあまりにも大き過ぎる。そのために次のスピニングキックロースピンキックという新技が追加されている訳だが、遠距離では出してもすぐにロースピンを警戒され、近距離では出そうにもこのスピニングキック自体の攻撃発生時間が長過ぎて潰されてしまいやすいので使い方が意外に難しい。

スピニングキックロースピンキック

Ⓚ+Ⓖ$_{29}$(⬋or⇩or⬊)Ⓚ+Ⓖ	上→下

発生・持続時間18－4	
ダメージ30～50+20～40	硬化時間40



上段回し蹴りから足払いに連携する。対戦慣れしていないうちはガンガン引っ掛かってくれやすい。

⇩Ⓚ+Ⓖをガードされるとしゃがんで硬直してしまうため、しゃがみ投げ、よろけのいい対象となってしまう。

なお、Ⓚ+Ⓖを立ちガードした場合、ガードの硬直が解けずに⇩Ⓚ+Ⓖが必ず入る。

ミドルスピンキック

(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)20	中

発生・持続時間16－3	
ダメージ36	硬化時間41(125)



スピニングキックの中段版。硬化が長いのが難点だが、リーチは意外にあってまったく使えないというほどではない。

特筆すべきはカウンターでヒットしたときで、体勢を整えるかのようにその場でフラフラとするのだ。硬化時間が約3倍になり、ダウン攻撃を仕掛けることができなくなるが、この動きはなかなか妙で一見の価値アリだ。

ミドルキック

⇘Ⓚ	中

発生・持続時間14－3	
ダメージ25	硬化時間29



中段蹴り。リーチが長めで必ずダウンさせられるという長所がある分、硬化が少し長めに設定されている。ガードされるとウルフ、ジェフリー以外にはⓅⓀで反撃されてしまう。だがヒットすれば必ずダウン攻撃が入るのは、実は大きな強味。ちょうどアキラ系とウルフ系のミドルキックの中間に位置するものと考えてほしい。相手の技の空振りに叩き込むには最も確実性の高い技である。

ライトニングキック

⇩Ⓟ+Ⓚ6 Ⓚ22 Ⓚ23 Ⓚ23 Ⓚ	中→中→中→上→上

発生・持続時間9－3·14－3·12－3·15－3·16－4	
ダメージ8+8+8+10+30	硬化時間26·24·25·27·31(106)



⇩Ⓟ+Ⓚでちょこんと足を上げるような中段の蹴りが出て、Ⓚを押すことでそこから最高4回、つまり計5回まで蹴りを出せる。

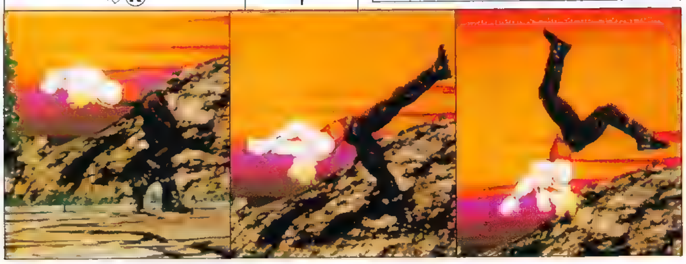
5回目の蹴りは硬化が長いのでヒットさせなくては反撃されてしまうが、実は1～4発目もガード後にⓅⓀ、投げにやられてしまう。それだけではなく、何とヒットさせても同じなのだ。Ⓚの回数を変えることで相手の反応は遅れがちになるかもしれないが、冷静に対処されるとキッチリ返されてしまう。一応の選択としてライトニングからのサマー、投げなどがある。投げはニーストライクがいい。先行入力気味の入力を受けつけてくれる。

一応のあがきではあるが、5回目の蹴りを出したらⓅ+Ⓖを連打しておけば、相手の反応が遅れると自動的に投げが決まる。ちょうどニーキックからの投げのような感じになる。

サマーソルトキック

⇙Ⓚ	中

発生・持続時間10－4	
ダメージ60	硬化時間50(44)



ジャッキーの持つ固有技の中で最高の攻撃力を誇る。

人は言う。「カウンターサマーは交通事故だ」と…。確かにバクチ性の高い使い方をしなくてはカウンターでは入りにくいが、囮(おとり)となる技をうまく使うことで、少なくともこちらの意識は「ラッキー！」ではなく「引っ掛かったなヘッヘッヘー」となる。

メジャーなのがスラント→サマー。スラントで浮いた場合も連続でつながる。ほかにもバリエーションはいくらでもあるだろう。

確実に入る状況にキッチリ入れることも大切だ。特にエルボーでよろけさせてからのサマーは（手が）覚えれば戦力倍増だ。

レッグスライサー

(⇘or⇩or⇙)Ⓚ+Ⓖ	下

発生・持続時間18－2	
ダメージ20	硬化時間36



下段を急襲し、カウンター時のみ転ぶ。リーチもあって出も割と早い。ところがこの技には大きな欠点がある。硬化が長過ぎるのである。たとえヒットしてもカウンターでない限りは反撃必至の大バクチ技なのだ。しかもしゃがんだまま硬化してしまうため、よろけさせられることも多い。必然的にこの技はフィニッシュ専用として使われる。

ニーキック

⇨6Ⓚ	中

発生・持続時間15－2	
ダメージ30	硬化時間29



ひざ蹴りである。カウンターでなくてもサマーが基本的に連続で入るが距離の関係（当てる位置）によっては空振りしてしまうため、軽いキャラ以外にはダッシュハンマーで追い打ちをかけるほうが無難。

もし空振りしたりガードされたときはⓅ+Ⓖを連打すると相手の反応次第で首地投げできることがある。

コンボエルボー

Ⓟ$_{20}$ Ⓟ$_{25}$(⇨Ⓟ)$_{6}$	上→上→中

発生・持続時間11－2	
ダメージ12＋12＋19	硬化時間21



ⓅⓅから派生する固有技の中では最も使える連携。１つ注意するのは、スカってはいけないということ。硬化中に投げられてしまう。そんな時は時間差でⓀを押し、スピンキックを出すようにするといい。

近距離ではこの技にパンチサイドキックや単発のエルボー、投げやしゃがみパンチ等を組み合わせて攻めを継続していこう。

もしエルボーでよろけたらすかさず追い打ちをかける。その場合の技はエルボースピンがお手軽だが、エルボーがスカる恐れがあるためミドルキック、ダッシュハンマー、サマーあたりがいい。

コンボエルボースピンキック

Ⓟ$_{20}$ Ⓟ$_{25}$(⇨Ⓟ)$_{6,33}$ Ⓚ	上→上→中→上

発生・持続時間14－4	
ダメージ12＋12＋19＋30	硬化時間30



スピンキックまでつなぐのは確実にヒットするとわかっているときで、エルボーで止めておくのが普通。なぜなら、ラストのスピンキックの硬化時間が非常に大きく、ⓅⓀ、投げはもちろん、あらゆる技で反撃されてしまうからである。

エルボーであえて止め、少し待ってからⓀを押すと時間差スピンキックが出せる。反応のいい相手には有効だ。ただしラストのⓀは上段攻撃で、ダブルスピンキックの２回目Ⓚとは実は判定が異なる。しゃがんだ相手には空振りしてしまうので注意しよう。

ライジングエルボー

⇨$_{6}$ Ⓟ	中

発生・持続時間11－2	
ダメージ19	硬化時間21



接近戦に欠かせない技の１つ。やみくもに出すのは考えものだが、スラントなどと使い分けることによって効果を発揮する。

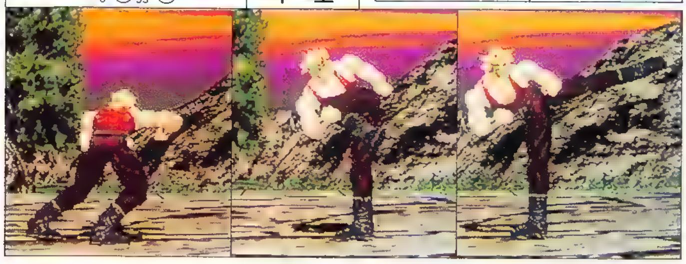
くれぐれも足の位置には注意してほしい。足が組み代えられた状態じゃないと、密着するぐらい接近しないと空振りしてしまい、格好の投げチャンスを相手に与えてしまうことになる。なお、リオンにハの字型でしゃがまれると、絶対にこの技は入らない。

便利なのは、ネックブリーカードロップのコマンドにこれが含まれているということ。近い位置から⇨⇨Ⓟと入力すれば、立っていれば投げ、しゃがんでいればよろけさせることができる。

エルボースピンキック

⇨$_{6}$ Ⓟ$_{33}$ Ⓚ	中→上

発生・持続時間14－4	
ダメージ19＋30	硬化時間30



ダウンを奪える固有技の中ではコマンドが簡単なので始めのうちはついつい使ってしまうが、コンボエルボースピンキックと同じく、スピンキックの硬化が長いのでガードされるとバッチリおツリをもらってしまうので多用は禁物だ。

相手が明らかにスキを見せたときに入れる技としてはかなり安定しているといえるだろう。

時間差入力を行う場合はエルボーをわざとスカらせるように出すといいだろう。近過ぎると心理的にしゃがみⓅなどで返したくなるため、上段のスピンキックは潰される可能性が高いからだ。

ライジングエルボーの永劫性

エルボーはいい。スピンキックにつながるし硬化も短いしよろけさせられるし中段だしヒジだし…。てなワケでここではエルボーの魅力について語ってみたい。

ジャッキーのひじ打ち攻撃はこともあろうに「ライジング」エルボーという名称が付けられている。さしずめ〝昇肘〟といったところか？決して焼酎ではないことだけは確かだ。

截拳道ならではの蹴り技が多数ある中、かなり地味なこの技をなぜここで大きく取り上げるのか？それはライジングエルボーがジャッキー・ブライアントにとって大きな意味を持つからにほかならない。

ここからはキチンと話をしよう。エルボーはジャッキーの持つ数少ない「よろけ誘発技」である。つまりサマーが…(基礎講座んところへＧＯ!!)。そしてネックブリーカードロップのコマンドが⇨⇨Ⓟだ。つまり自動…（この技表ページのネックブリーカーへＧＯ!!)。ジャッキーの数々ある固有技群の中でも、エルボーはメチャクチャ重要な意味を持ってるっつーことを皆の頭にしっかりインプリンティングしておきたいと思い、そのためわざわざこんな大層なカコミまで取ったワケである。な、わかっただろ。


ちいとばかしリーチが短いのもまた魅力。

スピニングバックナックル		発生・持続時間 14－4	
⇦Ⓟ	上	ダメージ 22	硬化時間 14



上段裏拳。この技を単体で使うことはあまりなく、スピニング・スラントバックナックルやスピニングロースピンキックに使われることが多い。なお、操作は⇦Ⓟとなっているが、⬅Ⓟでも出る。レバーを引いてガードした状態からⓅを出すとこの技が暴発してしまうので十分注意。

スラントやロースピンへの連携を警戒させた上で、この技から⇨⇨Ⓟとやると効果的だ。相手が固まっているようならエルボーでよろめくか、ネックブリーカードロップが決まる（厳密にはエルボーがガードされることもある）。

ダブルスピンナックル		発生・持続時間 14－4	
⬅Ⓟ$_{31}$ Ⓟ	上→上	ダメージ 22＋30	硬化時間 22

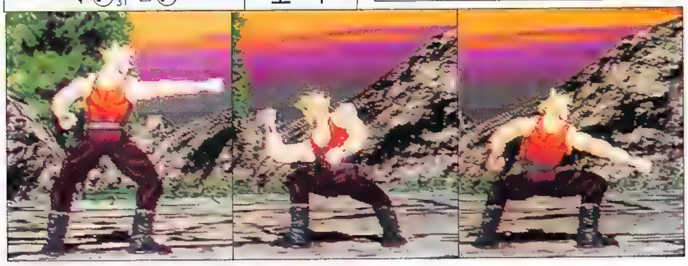


上段裏拳２連発。この技もジャブストレートバックナックルと同様に、⬅Ⓟで一瞬間を置いて、スピニング・スラントバックナックルを出す、といった使い方がメインであり、それを警戒させて用いる、といった使い方になる。

なお、スラントバックナックルも含めて、裏拳には一瞬投げられる瞬間が存在する。鉄山投げのような妙な投げられ方をしたときはこの現象と理解してほしい。もちろん反応されて投げられるということはまずないだろうが…。

きれいに決める機会が少ないだけに、屈辱技としてはよい。

スピニング・スラントバックナックル		発生・持続時間 15－3	
⬅Ⓟ$_{31}$ ⇩Ⓟ	上→下	ダメージ 22＋22	硬化時間 25



上段→下段というコンビネーションである性質に加え、スラントバックナックルをガードされても反撃を受けないので非常に重宝する。⬅Ⓟに若干のリスクがあるため、状況、間合いと相談して単体のスラントバックナックルと使い分けていくようにするといいだろう。

ジャッキーの裏拳系の技は、スラントバックナックルという強力な核があり、そのおかげで他の連携技が大きなフェイント技群として存在を許されている、と言っても過言ではないだろう。すべてはスラントあってのコンビネーションなのだ。

スピニング・アームキック		発生・持続時間 25－3	
⇦Ⓟ$_{31}$ Ⓚ	上→上	ダメージ 22＋30～50	硬化時間 32

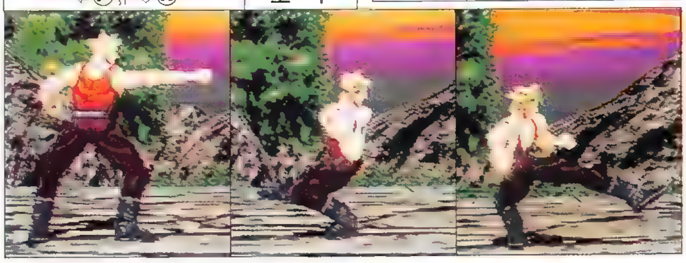


２発目のアームキックはスピニングキック（Ⓚ＋Ⓖ）と同じもので、非常にスキの大きい技である。ゆえにこれを使う状況は少ないが、このことを利用した有効なひっかけ技はある。

まず⇦Ⓟを出し、すぐにⒼで連携の鎖を断ち切る。そこでスピニングキック・ロースピンキック（Ⓚ＋Ⓖ⇩Ⓚ＋Ⓖ）を入力してやるワケである。入力するときは、レバーを後ろに入れっ放しでⓅⒼと押すとやりやすい。

なお、上段裏拳はヒットするとスマッシュフックのように小さくよろけるので、裏拳始動のコンボはすべて連続でつながる。

スピニングロースピンキック		発生・持続時間 25－3	
⇦Ⓟ$_{31}$ ⇩Ⓚ	上→下	ダメージ 22＋20～35	硬化時間 36



上段裏拳から足払いにつなぐコンビネーション。ロースピンキックの硬化が長く、ガードされると反撃を受ける。もともとスピニング・スラントバックナックルがあるため、それを警戒されてガードされやすいので、これを使うならパンチロースピンキックのほうが見切られにくくていいだろう。

もしロースピンキックまで入ったら、確実にサッカーボールキックで追い打ちをかけておこう。

裏拳は時間差入力の受付が長いので（戻りグラフィックの長さに依存している）時間差ロースピンも活用していこう。

スラントバックナックル

⇘Ⓟ	下	発生・持続時間 15－3	
		ダメージ 22	硬化時間 22



ジャッキーの持つ固有技の中でも、トップクラスに位置する便利な技。この技からサマーソルト、投げ、エルボーなど、選択の幅が多く(つまりそれだけスキがないということ)、しかもカウンターだと浮かせることができるというオマケつき。浮かせた後は、サマーやダッシュハンマーで追い打ちできる。安定するならば大ダウン攻撃でもいい。

しかしいくら使えるとはいえ、乱戦時（しゃがみⓅで押されているときなど）や間合いが離れているときは禁物。届く範囲内で、かつ相手の攻めが途切れたようなときが狙い目だ。

スラントロースピンキック

⇘Ⓟ$_{39}$ Ⓚ	下→下	発生・持続時間 29－3	
		ダメージ 22＋20～35	硬化時間 36



下段のみのコンビネーションなのでスラントで止めて、そこからの選択の１つに時間差のロースピンキックがある、という程度の認識でいいだろう。ちなみにスピニングロースピンとスラントロースピンの足払いはパンチロースピンの足払いよりもほんの少しだけ硬化時間が長い。予備知識として受け止めておこう（この違いが特にどう、ということはないが)。

スラントバックナックルを使う回数を10とすると、このスラントロースピンキックの使用回数は０・５ぐらい。つまり実戦ではあまり使われないコンビネーションだ。

スランティアな僕ら

スラントバックナックル。こいつは実に凄い代物だ。恥ずかしげに後ろ向いたりしてそこからヒョコッとやや間抜け気味に斜め下45°に繰り出される拳。それでいて硬化時間短けーわ、判定強えーわでこりゃもういうこたぁ何もねえぜ勝手にやってくれってな具合いだ。

それだけではない。こんな技でＶＦ２の世界の住人たちは、軽々と天高く舞うのである。一体どういった力が働いているのかは知らないが、地面に向けて、しかもしゃがんで繰り出した拳に空を飛ぶのだ。水面下の白鳥の足のように、実はジャッキーも思いっ切り力を入れているのかもしれない。そういえばスラントを出すと10回に１回ぐらい、ジャッキーの顔が苦悶に満ち満ちた悪鬼の行相に思えるときがある。いかにポーカーフェイスの彼とても、表情（カオ）に出てしまうほどの苦労がこの技にはあるに違いない。

そしてスラントで空中浮遊を楽しむ料理人やら殺人妹やらに………君をもっともっと高く飛ばせてあげるよ。その代わり僕も飛んでいいかなシャコッ!!!!!

彼の苦悶に歪んだ顔は天使のそれに変じ、全世界の人すべてを飛ばせてあげようと旅立つのである。あなたにもいつかその日がやってくることだろう。



こういう重そうな奴は嫌いらしい。

サッカーボールキック

⇧$_6$ Ⓚ	ダウン	発生・持続時間 18－3	
		ダメージ 15	硬化時間 48



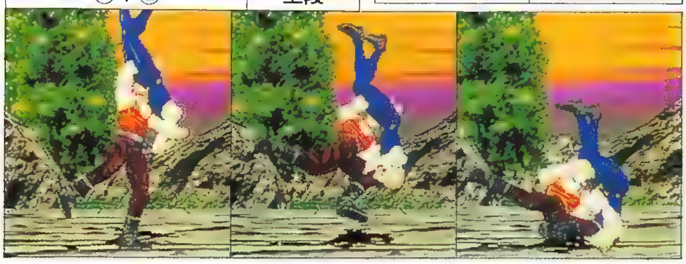
ＶＦ２で新しく加わった槍下砲タイプのダウン攻撃。ダメージが低めな分素早く追い打ちをかけることができる。

ダウン攻撃が確実に入らない状況がいくつかある。レッグスライサー、ロースピン系の技を当てた後がそうだ。このときにダウン攻撃を仕掛けると、相手の操作次第では起き上がられてしまう。こうなると逆にこちらがスキを作ってしまうのでこの技の出番となる。

この技は立ち状態からでなくとも出せるが、一度レバーをニュートラルにしてからでないと出ないので注意。

ノーザンライトボム

Ⓟ＋Ⓖ	上段	発生・持続時間 ―	
		ダメージ 50	硬化時間 15 3D



いわゆるノーマル投げ。複雑な操作がなく、その点は楽なのだが、投げ返される恐れはある。ノーザンライトボムを投げ返されると、ジャッキーは相手の向こう側へ転がってしまうのでリング際に相手を追い詰めた状態で使うのは危険。これはネックブリーカードロップについても同様なので、できるだけニーストライクを使うようにしよう。ダメージの点から見ても効率がいい。

このコマンドはむしろ、硬化の長い技がガードされてしまった後など、逆にこちらが投げ返すことを想定して使っていくようにするとよい。ニーキックの後のⓅ＋Ⓖ連打は投げ勝つ場合もある。

Jacky

フェースクラッシャー		発生・持続時間 —	
(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段	ダメージ 60	硬化時間 179



これを狙える状況は非常に限られている。カゲの雷龍飛翔脚、ウルフのブレーンバスター(Ⓟ+Ⓖ投げ)を投げ返した後などだ。

VF2には振り向き攻撃があるので前作よりは若干見る機会が多そうだが、それでも背後投げはなかなかお目にかかれない珍しい技だろう。

CPUの対ウルフ戦では、スタート時にⓀを出すとⓅ+Ⓖで投げにくる性質がある。これを投げ返せばいきなり背後を取ることができるけど…。

ネックブリーカードロップ		発生・持続時間 —	
⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段	ダメージ 40	硬化時間 81D



ダッシュして投げる形になるため、結果ほかの2つの投げ技よりも広い間合いを持っているということがいえる。実際に、吸い込むように投げてしまう。しかも相手がしゃがんでいれば自動的にエルボーになり相手はよろめく。

ネックブリーカーが入るかどうか微妙な間合いのときは、⇨に3回入力する方法も有効だ。

この投げの欠点を挙げるとすれば、ダメージが若干低い点と、リングアウトの恐れがある点だ。だが自動攻撃は魅力なのでなるべくこの投げを狙っていくようにするといい。

自動とはいえ、足位置によるエルボーのスカリ、またエルボーが発生してからしゃがみから立ちガードされたときは失敗するので絶対ではない。

ニーストライク		発生・持続時間 —	
(⇨⇦Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	ダメージ 10+50	硬化時間 65



新たにジャッキーが会得した投げ技。最初の入力の⇨は➡でも可。つまり前に歩きながら⇦Ⓟ+Ⓚというコマンドでも成立する。

ダメージが高いので、確実に投げが入るチャンスには最優先で使っていくといいだろう。カッコイイし…。

ニーストライクもネックブリーカードロップと同様に、自動攻撃が可能だ。ただエルボーよりもビートナックルのほうが攻撃発生時間が長いため、立ちガードされてしまう可能性が高い。そしてビートナックルをガードされるということは、逆に相手に投げ等のチャンスを与えてしまうという結果になる。とはいえ自動攻撃自体が見切りにくいものであるため、これを狙ってはダメというほどではない。

SARAH BRYANT



基本技

前作もそうだったが、今回もやはりパンチのリーチが短い。その代わりと言っては何だが、キックはなかなかのリーチだ。

だが、だがしかし／このミドルキックの弱さは何なんだ？硬化時間は長く、カウンターで当ててもダウンさせることができないのだ。こいつには頼っちゃダメだぞ。



ローキックは意外にリーチが長い。

やはり基本技の中で最もお世話になるのがしゃがみⓅのスクァト・ストレート。これが接近戦には欠かせない技で攻めや守りにおいての要ともいえるだろう。

小ジャンプ攻撃

エルボーはダウン攻撃の失敗でよく見られるあの技だ。ラウンドキックやステップラウンドキックは硬化時間が短くなかなか頼りになる技で、



起き上がり下段攻撃をスカしてステップラウンドキックを狙うといいだろう。

ガードされても反撃を受けないところが魅力。硬化時間はラウンドキックのほうが短いが、ステップラウンドのほうが有効間合いが広い。対戦では主に後者の方が利用されている。

小ジャンプ攻撃は、相手の下段攻撃をかわしつつ攻撃すると効果的。相手の起き上がり下段攻撃なんかが狙い目だ。

BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ
ストレート・リード	Ⓟ	10
スクァト・ストレート	(⬋or⇩or⬊)Ⓟ	10
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	30
ローキック	(⇘or⬇)Ⓚ	10
ミドルキック	⇘Ⓚ	19
小ジャンプ攻撃		
エルボー	Ⓟ(上昇中)	30
ステップストレート	Ⓟ(下降中)	30
ラウンドキック	⇧Ⓚ	25
ステップラウンドキック	⇗Ⓚ	25
トルネードキック	⇗Ⓚ+Ⓖ	20〜50
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	30
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	20
大ジャンプ攻撃		
ジャンピング・フックナックル	(⇗or⇨or⇘)Ⓟ(上昇中)	20
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	30
ドラゴンキック	(⇗or⇨or⇘)Ⓚ(上昇中)	40
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	30
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	30
ジャンプ・オーバー・キック	(⇖or⇦or⇙)Ⓚ(上昇中)	40
振り向き攻撃		
バックナックル・ターン	⇦16⇦6Ⓟ	14
バックスピンキック・ターン	⇦16⇦6Ⓚ	30
背後攻撃		
ターン・ナックル	Ⓟ	20
ターン・ローストレート	⇩6Ⓟ	14
ターン・ナックル（しゃがみ）	(⇙or⬇or⇘)Ⓟ	20
ターン・キック	Ⓚ	36
ターン・バックスピンキック	⇦6Ⓚ	36
ターン・ライジングキック	⇙Ⓚ	36
ターン・ロースピンキック	⇩6Ⓚ	36
ターン・ロースピンキック（しゃがみ）	(⇙or⬇or⇘)Ⓚ	36
ダウン攻撃		
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	30
ジャンピングニースタンプ（失敗）	⇧Ⓟ	
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	40
ハイジャンプニースタンプ（失敗）	⬆Ⓟ	

大ジャンプ攻撃

VF1と違い、今回からは上昇中と下降中で技を出すことが可能になっている。ジャンプキックが当たらずに、相手の頭上を飛び越してしまった場合などは、下降中にジャンプオーバーキックを出すこともできるわけだ。だが、オーバーキックはしゃがまれると当たらないし、意外と簡単に返されることも多い。下降中は技を出さずに、着地と同時にターン・ロースピンキックを出すというのも一つの方法だ。しゃがんでかわそうとしている相手に効果的だぞ。



ジャンプキックはけっこう頼りになる技。もし失敗しても下降中にオーバーキックを出すことも可能。

背後攻撃

ターンナックルはⓅと同じ扱いになっているので、この技を組み込んだコンボサマーなども可能だ。

⇙or⬇or⇘のⓅでも出すことができるが、ただⓅを押しただけで出るターンナックルのほうが硬化時間が短い。わざわざ面倒な操作で出す利点もないので、使うのならノーマルのターンナックルをオススメする。



ターンナックルは振り向きざまに裏拳を出す技だ。

ターン・ローストレートはスキの少ない下段攻撃。⬇になるとターンナックルになってしまう。注意しよう。



ターン・ローストレートはスキが少ない技だ。

ターン・キックは、振り向きざまに上段蹴りを放つ技。通常のⓀと同じようなものなので、わざわざ振り向いてまで出す技じゃないかもしれないが威力は少し上回っている。



ターン・キックは上段への後ろ回し蹴りだ。

ターン・バックスピンは硬化時間が短い。ロースピンキックだと思って小ジャンプ攻撃してくる相手に有効だ。



ターンバックスピンはスキが少なくリーチが短い。

ターン・ライジングキックは後ろ向きのまま下から蹴り上げる技。リーチの短い上段攻撃なので使いづらい。



ターンライジングは趣味の技かな!?

ターン・ロースピンキックは背後攻撃の中で最も使用頻度が高い。8〜9割以上はこの技でOKだ。ガードされても反撃を受けることはないという硬化時間の短さと、下段でダウンを奪うことができるという点が魅力だ。



ターンロースピンは超使える技だぞ！

振り向き攻撃

バックナックル・ターンのほうがスキが少ないので使いやすいが、バックスピンキック・ターンのほうが下段をスカせるし威力もある。ロースピンキックへのつなぎとして使うなら、バックナックル・ターンのほうをオススメする。



バックナックルのほうがスキが少なく使いやすい。



バックスピンキックは下段をスカしての攻撃が可能だ。

ダウン攻撃

サラのダウン攻撃は性能が良く、ジャンピングニーで出せばほとんどハズすこともないだろう。



ジャンピングニースタンプならまず当たる。

だが失敗すると硬化時間中に投げをくらったりするので、相手が遠い場合などは注意が必要だ。



ハイジャンプニーでも硬化時間は同じだ。

ジャブ、ストレート

Ⓟ19 Ⓟ	上→上
攻撃発生ー持続時間 9ー2	
ダメージ 10+10	硬化時間 11



技名のとおり、ジャブとストレートを繰り出して攻撃する技で、PPの後にPやKなどを入力することによってフラッシュピストンパンチやダブルパンチスナップキックなどのコンビネーションに変化する。ジャブストレートは技の出が早く、硬化時間も短いので、相手との間合いを詰めるのに使ったり技の出鼻をくじいたりすることにも使える。

ライジングエルボー

⇨6 Ⓟ	中段
攻撃発生ー持続時間 11ー2	
ダメージ 15	硬化時間 19



肘による打撃技で、このコマンドにKを追加することによってダブルジョイントバットへと変化する。この技は出が早い中段でありながら、しゃがんだ相手に当てるとよろけさせることができるというスンバラシイ技。リーチが短いのが欠点だが、接近戦において非常に重宝する技だ。しゃがみパンチとこの技で相手のガードろ上下に揺さぶるのだ。

フラッシュピストンパンチ(A)

Ⓟ19 Ⓟ21 Ⓟ	上段
攻撃発生ー持続時間 11ー2	
ダメージ 10+10+10	硬化時間 14

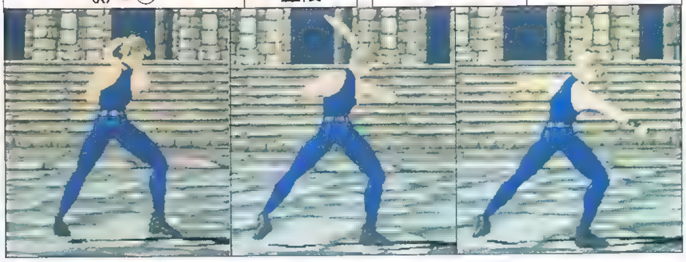


ジャブ、ストレートから変化した、パンチ3発のコンビネーション技のこと。さらにKなどを追加することにより、コンボ・ライジングニーやコンボ・サマーソルトへと変化する。

入力方法は3種類あり、どれもダメージは変わらないが、それぞれ発生時間や硬化時間が違う．一番入力しやすいのはAだが、一番硬化時間が短く、発生時間が早いのがCの入力法。Cだと3発目のパンチがストレートのようなスキの少ないパンチになるのだ。では、Bは使わないのかというとそんなことはない。Bはコンボサマーのときに使える入力法なので覚えておこう。

スナップバックナックル

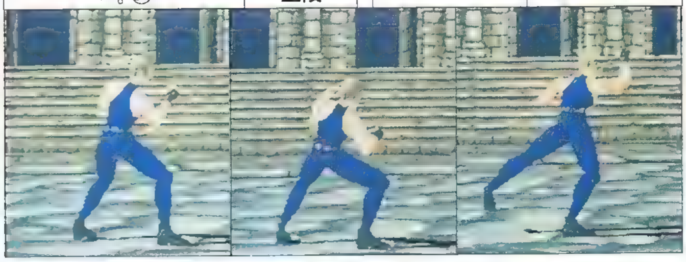
(立) ↘ Ⓟ	上段
攻撃発生ー持続時間 12ー4	
ダメージ 12	硬化時間 14



立ち状態から斜め下に向かって裏拳で攻撃する技。見た目、身を乗り出して下に拳を叩きつけるため、「中段攻撃なのか!?」とか思ってしまうが、なんのことはない。ただの上段攻撃でガッカリ、というオチだった。返し技（当て身投げといったほうが分かりやすいかな?）をくらわないのならまだ分かるが、しっかり上段攻撃返しをくらってしまうし、べつに威力がデカいわけでもない。フラッシュピストンパンチ（A）と同じ硬化時間でありながらもダメージはジャブストレート以下なので、ハッキリいって普通のPを出したほうがいいと思う。これはやっぱり趣味の技か!?

スゥエースマッシュ

⬁6 Ⓟ	上段
攻撃発生ー持続時間 21ー2	
ダメージ 14	硬化時間 19

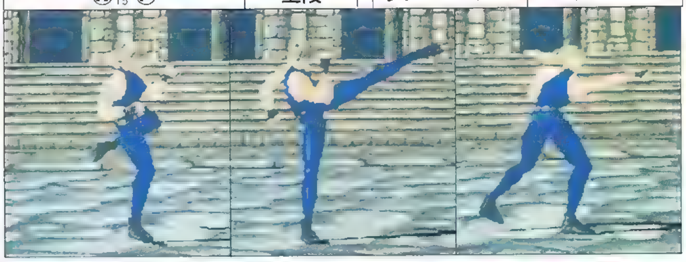


相手の上段パンチをかわしつつパンチを放つ技。ボクシングでいう「スウェー」と同じように、一瞬上半身を後ろにのけ反らせるようにして相手のパンチをかわしつつ上段パンチを打ち込むのだが、一瞬しかかわすことはできないのでバッチリ読みが当たっていてもなかなかうまくはいかないものだ。返し技（当て身）なみに決めにくい技かもしれないぞ。

スウェースマッシュは、ただのPと同じ扱いとみなされるのでコンボ・サマーソルトに組み込むことも可能だ。決まるとけっこうかっこいい技だぞ。

ハイキック･ストレート

Ⓚ15 Ⓟ	上段
攻撃発生ー持続時間 22ー2	
ダメージ 30+8	硬化時間 12

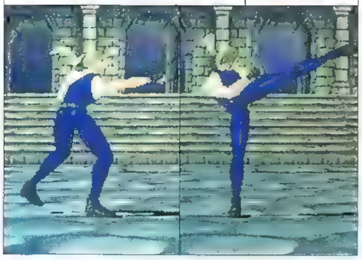


ハイキックとストレートレートのコンビネーション。パンチハクとは逆に、キックのあとにパンチを繰り出す技だ。パンチが出るのがちょっと遅いのでいまいち使いづらいが、硬化時間が短いのでパンチをガードさせてしまえば反撃を受けることはない。ハイキックに当たって浮いた相手に対し、次のストレートがしっかり入るところもポイントが高いぞ。接近戦でただの上段キックと思わせておいて使うと効果的だが、奇襲攻撃なので多用は禁物だということを忘れずに。そういえば、KPなんてコンビネーションを持っているのは全キャラ中サラただ一人。なぜだ!?

パンチハイキック

Ⓟ19Ⓚ　上➡上

攻撃発生・持続時間	12－3		
ダメージ	10+30	硬化時間	23

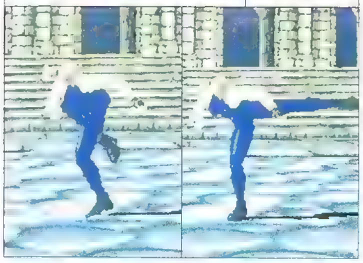


パンチとハイキックのコンビネーション。パンチは、サラの持つ技の中で最も攻撃発生時間の早いものなので、相手の技をガードした後の返し技として使われることが多い。この技を当てると相手はダウンするのでダウン攻撃も忘れずに。そんなにダメージは大きくないが、試合の流れを変える意味でも返せる技はきちっと返していくことが大切だ。

ミドルキック

⇨Ⓚ　中段

攻撃発生・持続時間	12－3		
ダメージ	19	硬化時間	38

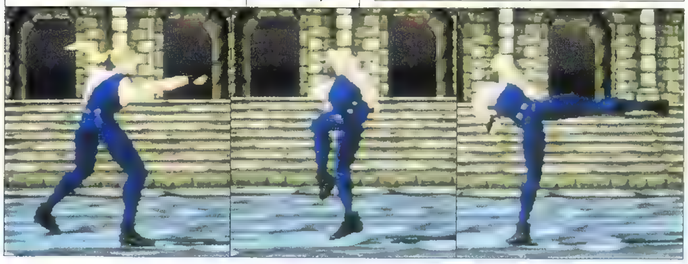


サラのミドルキックは、全キャラ中最も利用価値の低い中段キックといえるだろう。そのわけはキックの後の硬化時間の長さにある。まぁ、ガードされた後はしょうがないとしても、当てた後でも反撃をくらってしまうというのはやっぱりキツイ。KやKKを追加してイリュージョンやミラージュキックとして使ったほうがいいだろう。

パンチサイドキック

Ⓟ19⇩Ⓚ　上➡中

攻撃発生・持続時間	12－3		
ダメージ	10+30	硬化時間	21



パンチとサイドキックのコンビネーション。前作のVF1では、パンチとサイドキックのどちらとも上段判定だったので、いまいち使いづらい技だったが、VF2になってサイドキックが中段攻撃に変更されたことによってかなり使いやすくなっている。

硬化時間が短いので、とりあえずガードされてしまえば反撃を受ける心配がないという点も見逃せない。最初がストレートリードなので、ガード後の返し技として使うのもいいだろう。この技でダウンを奪うことはできないが、ライジングエルボーのように相手をよろけさせることができるということも覚えておこう。

ダブルパンチスナップキック

Ⓟ19Ⓟ21Ⓚ　上➡上➡上

攻撃発生・持続時間	14－2		
ダメージ	10+10+19	硬化時間	28



ジャブ、ストレート（PP）から変化する技で、ストレートの後にキックを出す技。3発目のキックは上段攻撃だし、パンチからの連続攻撃にならないしで、ホント使い道に困る技だ。これからサラを使おうと思ってここを読んでいるなら、「この技は覚える必要もないぞ」といっておこう。

軽いキャラをダブル・ショイントバットなどで空中に浮かせたあとにこの技をたたみ込むこともできるが、もはやこれもプレイヤーの好みの問題だろう。

コンボ・ライジングニー

Ⓟ19Ⓟ21Ⓟ26Ⓚ　空中

攻撃発生・持続時間	14－6		
ダメージ	10+10+10+40	硬化時間	40



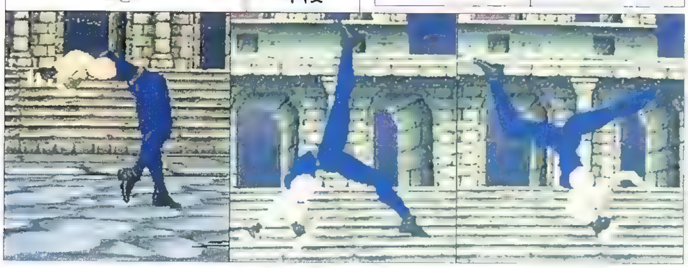
パンチ3発からヒザ蹴りへのコンビネーション。フラッシュピストンパンチ（PPP）の後にライジングニーを繰り出すので、パンチをしゃがんでかわしてボーッとしている相手には、中段判定のライジングニーにブチ当てることができる。だが、パンチからニーが連続で当たらないし、ハズしたときのスキが大きいので実戦で使われることはあまりない。

最初に出るフラッシュピストンパンチは当然Aタイプのもので、これをBやCで入力するとコンボ・サマーソルトやコンボ・ライジングキックに変化する。

サマーソルトキック

⇦Ⓚ　中段

攻撃発生・持続時間	10－4		
ダメージ	50	硬化時間	42(48)



対空技として頼りになる技で、相手が大ジャンプ攻撃を仕掛けてきたらサマーソルトで楽々迎撃できる。相手が空中判定なのでカウンターダメージ（通常の1.5倍のダメージ）を奪うことができるぞ。このときは、相手を引き付けてから出す必要などなく、かなり早めに出してしまっても大丈夫だ。

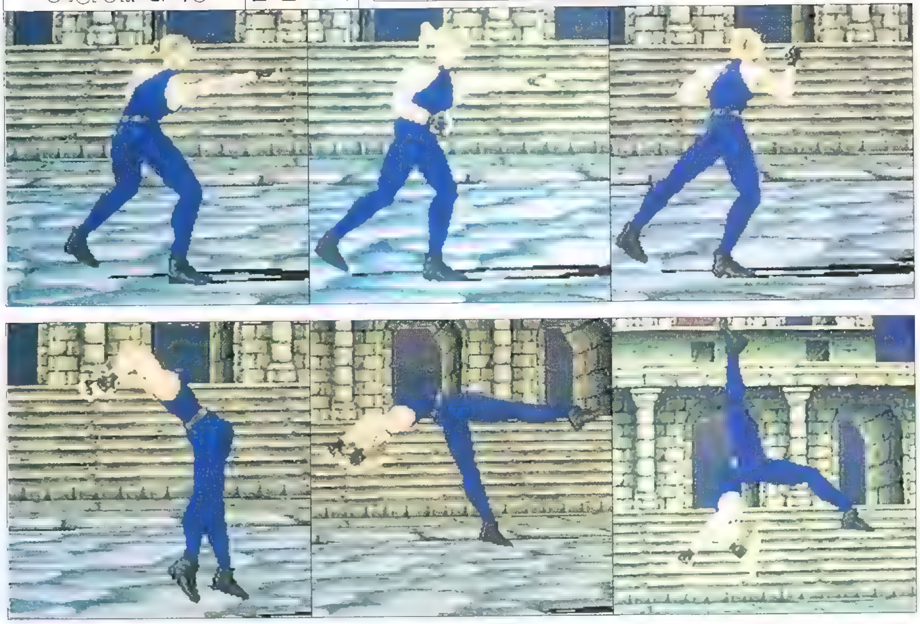
その他の用途としては、相手の技をガードした後の返し技として使ったり、相手のしゃがみガードを破る中段攻撃として使ったりするなど、かなり使い甲斐のある技だ。このスペースでは使い方を書き切れないので、コラムのほうもぜひ読んでみてほしい。

Sarah

コンボ・サマーソルト

Ⓟ 9 Ⓟ 2 Ⓟ 26 (⇦or⇨) Ⓚ	上➡上➡上➡中

攻撃発生・持続時間 10−4	
ダメージ 10+10+10+30	硬化時間 46(48)



パンチ3発からサマーソルトキックへのコンビネーション。フラッシュピストンパンチの後にサマーソルトを繰り出すのだが、パンチからニーがつながらないコンボライジングニーなどと違って、この技はパンチからサマーソルトまでがしっかり連続でつながるスグレもの。

相手の技をガードした後も、発生時間の早いストレート・リードから繰り出されるこの技は返し技としてもかなり有効だ。実戦でも重宝するぞ。ただ、体重の重いヤツはパンチをくらったときにあまり後ろに下がらないのでパンチがつながりやすいのだが、軽いヤツはパンチが当たったときに必要以上に下がってしまってつながらないケースもある。パンチの出が早いからといって、なんでもこれでOKかというとそうでもないので注意が必要だ。

フラッシュピストンパンチ(B)から変化するコンボ・サマー(B)は、サマーソルトの発生時間や硬化時間は変わらないものの、フラッシュピストンパンチのつなぎが早くノーマルのコンボサマーよりもわずかにパンチがつながりやすいので、Bの入力法も覚えておこう。

VF2では、浮かせた後にコンボサマーというのは非常に決まりにくい。今回は狙わないほうがいいぞ。

サマーソルトの使い方

「シャコッ!!」

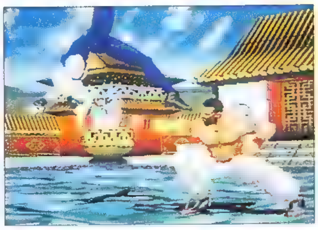
ふふふ、もうおわかりいただけただろうか？そう、一部のプレイヤーたちの間では「体力泥棒」とか言われている、サマーソルトだ。D・ジョイントで浮かせた後や、スラントバックナックルで浮かせた後に限らず、ブライアンツのサマーは大活躍。対空に、バクチにと大はやりだ。ここでは、サラのサマーソルトの使い方を紹介しよう。

最もサマーソルトが使われるのはD・ジョイントを当てて相手を浮かせた後で、着地と同時にサマーソルトを撃てば、地面に落ちる寸前のヤツにバッチリ決まる。この後は、ほとんどダウン攻撃が届かないほど遠くまで飛んでいってしまう。少し前に出て届くところから出しても、まず起き上がられてしまうのでやめておいたほうが無難だ。

ジェフリーとウルフのヘビー級コンビには、カウンターで浮かないとまずサマーソルト決まらない。おとなしくダウン攻撃でガマンしておこう。

そして対空技。相手が苦しまぎれにジャンプキックを出してきた場合、相手が降りてくるところにサマーソルトを当てればカウンター扱いでダメージがデカい。なるべく相手を引きつけて、とか難しいことはいっさいナシ。早めに出せばOKだ。

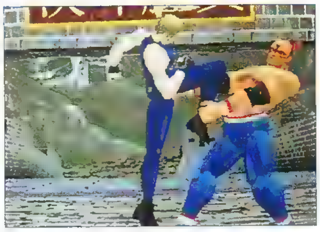
しゃがみパンチで待っているヤツにも。



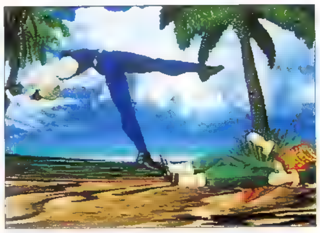
ただ、相手が自分を跳び越してジャンプオーバーキックを狙っているようだったら無理にサマーソルトで落とそうとしないほうがいい。早めに逃げジャンプキックで迎撃するか、しゃがんでかわしてしまったほうがいい。

ラウンドキックをガードさせた後のサマーソルトも狙い目だ。ジャンプ攻撃をガードした後はけっこう反撃したくなるもの。だが、ラウンドキックは硬化時間が短いので、そこをサマーソルトでシャコッといくわけだ。

ラウンドキックをガードさせた後、相手がガードしているようなら自動二択技〔P79のコラム参照〕を。立ちパンチでサマーソルトを消そうとしているなら、一歩下がってサイドフックキックなどが効果的。



D・ジョイントで浮かせて…

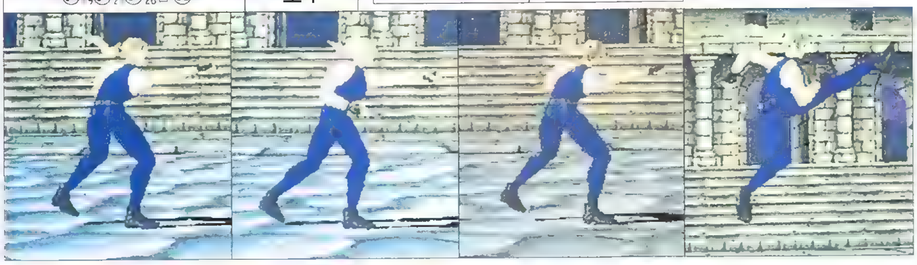


シャコッ!!

コンボ・ライジングキック

Ⓟ 9 Ⓟ 2 Ⓟ 26 ⇧ Ⓚ	空中

攻撃発生・持続時間 15−5	
ダメージ 10+10+10+30	硬化時間 50

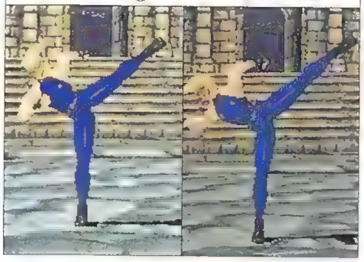


パンチ3発から小ジャンプキックへのコンビネーション。フラッシュピストンパンチからジャンプキックが連続攻撃になっていないので、せっかくパンチがヒットしても余裕でガードされてしまうことも多い。逆に、パンチをすべてガードしたのにキックに当たってしまうということもあるが、はっきりいってあまり期待はできない。ただ、その間抜けな蹴りを当てたいがためにわざと使うプレイヤーもいるが、もはやこれは趣味の技といえる。条件によっては、相手を浮かせた後に当てることもできるので、勝ちにこだわらない人は挑戦してみてはどう？

ダブルキック

⇦6Ⓚ　上段

攻撃発生・持続時間	13－1、19－1		
ダメージ	20+30	硬化時間	29

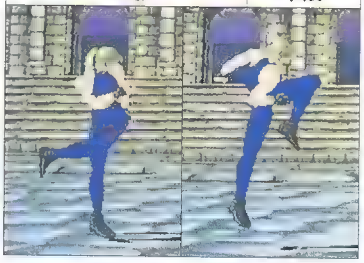


相手の顔をめがけるように蹴りを放ち、首を薙ぐように足を振り下ろす技。一発目の蹴りが入らないと倒れないうえに、かなり接近していないと2発セットで入らない。しかも上段攻撃なので実戦ではほとんど使いどころのない技といえる。相手を浮かせた後に当てることもできるが、カウンター時以外は軽いヤツにしか入らないので気をつけよう。

ニーキック

⇨6Ⓚ　中段

攻撃発生・持続時間	15－2		
ダメージ	30	硬化時間	29

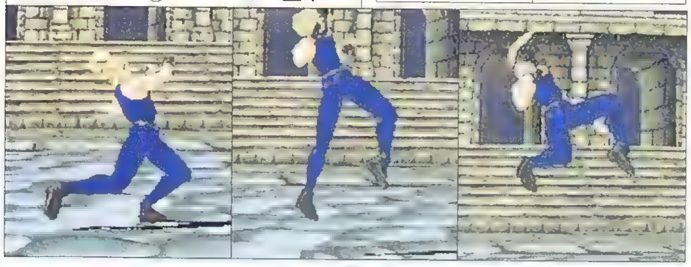


ヒザ蹴りのこと。あまり使うことはないが、いちおう中段攻撃だしダブルジョイントパットのように相手を浮かせることもできるので、浮いたヤツにお好きな技をたたき込む「お楽しみタイム」を味わうこともできる。だが、これを使うならダブルジョイントパットを使えぃ、というのが正直なところだ。

ライジングニー

(⇩)⇨6Ⓚ　空中

攻撃発生・持続時間	14－6		
ダメージ	40	硬化時間	40



しゃがんだ状態から、跳び上がるようにしてヒザ蹴りをブチかます技。ドカーンとヒザで跳び上がる様は、まさにブチかますといった表現がぴったり。ただ、対戦で狙って使われることはほとんどなく、しゃがみ状態からイリュージョンやミラージュを出そうとして暴発してしまったときに見られるぐらいだ。

この技は中段攻撃で威力もなかなかだが、ハズしたときの硬化時間もなかなかのもの。着地後が楽しみな技だ。それだけに、まともにくらったらけっこうビックリする技でもある。

ダブルステップニー

⇨6Ⓚ16⇦Ⓚ　空中

攻撃発生・持続時間	50－6		
ダメージ	30+40	硬化時間	52



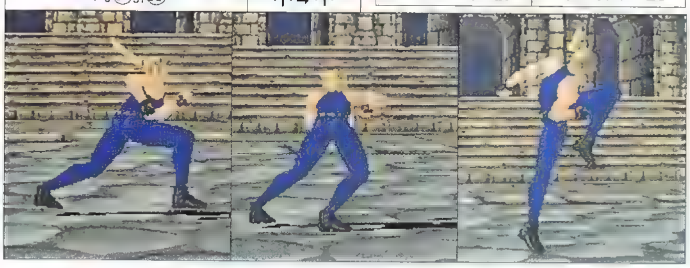
ニーキックとライジングニーを連続で出したような技。本当に続けて出しただけのような技で、かなりスキだらけだ。たいてい1発目のニーキックの直後にブッ飛ばされてしまうため、2発目のライジングニーを披露できずに終わってしまう。どうやら、世の中せっかちな人たちばかりのようだ。だが、無事に2発とも出せたとしても安心してはいけない。ライジングニーより長い硬化時間が待っているのだから。

どうしてこんなに使えない技があるのかよくわからないが、とりあえず対戦で必要な技は持ち合わせているのでまぁいいか。

ダブルジョイントパット

⇨6Ⓟ31Ⓚ　中➡中

攻撃発生・持続時間	14－4		
ダメージ	15+25	硬化時間	28



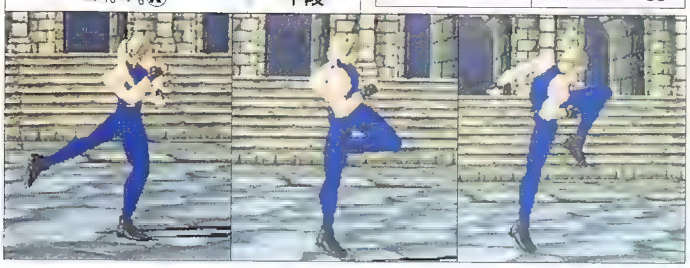
ヒジとヒザによるコンビネーション。ライジングエルボーとニーキックを続けざまに繰り出す中段攻撃だ。ライジングエルボーで相手がよろけたときや、相手の技をガードした後の返し技としても有効。

ダブルジョイントパットを決めると相手は空中に浮くわけだがここからがサラのお楽しみタイムだ。体重の軽いパイならコンボライジングキックやコンボライジングニー（お互いの足の向きなどに左右されるが）をたたき込んだり、ジェフリーやウルフ以外ならサマーソルトが当てやすくてダメージもでかい。

ダッシュニー

⇨16⇨6Ⓚ　中段

攻撃発生・持続時間	13－5		
ダメージ	30	硬化時間	36



ダッシュと同時にヒザ蹴りを放つ技。ニーキックの遠距離バージョンといった感じだが、違いは発生時間が早い代わりに硬化時間が長いというところ。中段攻撃でダメージが30というところは変わらない。

有効距離が長く発生時間が早いとはいえ、この硬化時間の長さはかなり危険だ。対戦ではあまり使わないほうがいいだろう。

ミラージュキック

⇦Ⓚ24Ⓚ21Ⓚ　中➡上➡上

攻撃発生・持続時間	18―2		
ダメージ	19+20+21	硬化時間	32



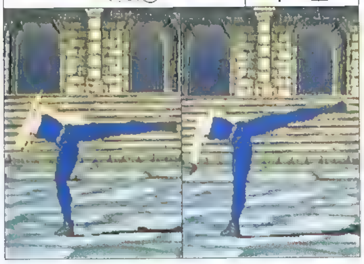
中段蹴りの後に上段蹴りを2発連続で繰り出す技。ミドルキックにKKを追加して変化した技なので、当然1発目は中段攻撃で2、3発目は上段への攻撃となっている。

パイやシュンのような軽いキャラには、1発目が入っても最後まで決まらないことがよくあるが、ジェフリーやウルフなどの重いキャラには、1発目が入ればほとんど最後まで決めることができるので、後者のキャラの技をガードした後の返し技として使うといいだろう。3発目の蹴りを決めると相手はダウンするので、ダウン攻撃もつけてあげよう。

イリュージョンキック

⇦Ⓚ24Ⓚ　中➡上

攻撃発生・持続時間	10―2		
ダメージ	19+20	硬化時間	36



中段蹴りの後に上段蹴りを繰り出す技。というよりもミラージュキックの2発バージョンと書いたほうが分かりやすいか。ミラージュキックとの大きな違いは、2発とも決まっても相手がダウンしないところ。イリュージョンもミラージュも硬化時間が長いので、ガードされたら投げなどの大技をくらうことは必至だ。やたらと連発できる技じゃないぞ。

ジャックナイフキック

⇩6Ⓚ　中段

攻撃発生・持続時間	13―3		
ダメージ	30	硬化時間	30



下方向からアゴを蹴り上げるような感じの蹴り。この後にKを加えることによってジャックナイフキックサイドに変化する。

コマンドもVF1のときと変わっているし、硬化時間なども倍近く長くなっているので、ガードされるとかなり危険だ。しかも、Gボタンを押しながら出すこともできなくなってしまっているぞ。

ジャックナイフキックサイド

⇩6Ⓚ23Ⓚ　中➡中

攻撃発生・持続時間	18―3		
ダメージ	30+20	硬化時間	31



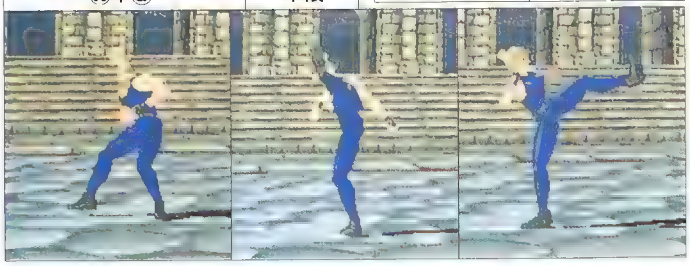
ジャックナイフキックの後にサイドキックを繰り出す技。慣れないうちは、ジャックナイフキックの硬化時間中に攻撃しようとして、後から伸びてくるサイドキックにブチ当たることも多いが、最近は見慣れたせいか、あまり引っかからなくなってきた。遠くからサイドフックだけを当てるように出すよりは、近くでジャックナイフから当てるようにして使っていきたい。

ジャックナイフなみの硬化時間があるので、ガードされたときのことを考えるとかなり怖いが、なかなかの威力なので対戦でも活用していきたい技だ。

スピニングキック

Ⓚ+Ⓖ　中段

攻撃発生・持続時間	22―2		
ダメージ	20～30	硬化時間	26

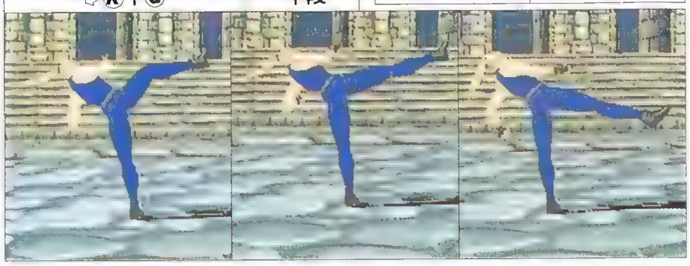


後ろ回し蹴りのような蹴りで、高い位置から足を振り下ろすようにして攻撃する技。発生時間が少し遅いので使いづらいが、いったん出てしまえばそう判定負けすることはない。しかも、当たった相手は横方向にぶっ倒れるので、この技でリングアウト勝ちを狙うこともできる。返し技（当て身）をくらう心配もないのでガンガン使おう、と書きたいところだが技の出が遅いのであまり多用できる技でもない。

サイドフックキック

⇨Ⓚ+Ⓖ　中段

攻撃発生・持続時間	15―3		
ダメージ	20	硬化時間	22



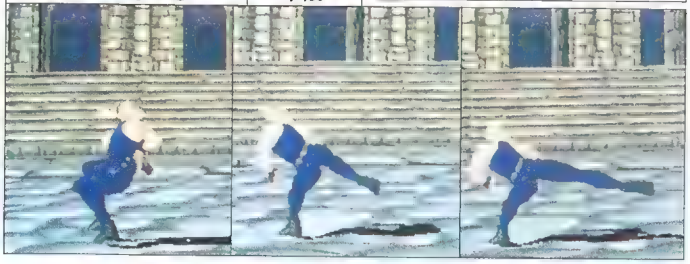
カカト落としのような蹴り技。すばやいモーションから繰り出されるこの中段攻撃は、いったんガードさせてしまえば相手は反撃することができないので、かなり多用することになる技だ。

サイドフックがギリギリ届くぐらいの間合いで、この技をカツカツガードさせているだけでもかなり効果的だが、接近戦でも中段判定のライジングエルボー（中段攻撃）と上段判定のサイドフックキック（中段攻撃）の2つを併用することによって、返し技（当て身）を持っている相手に対しても互角に闘うことができる。

レッグスライサー

(⇩ or ⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段

攻撃発生・持続時間	18－2		
ダメージ	20	硬化時間	36



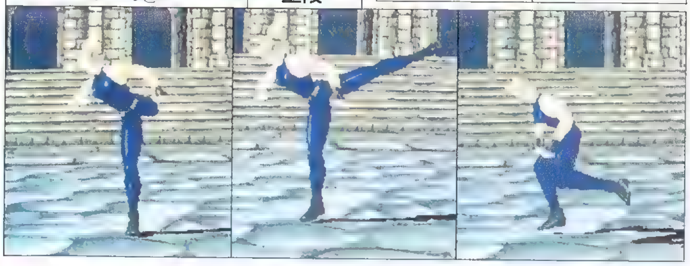
低い姿勢から相手の足元めがけて蹴りを放つ技。カウンターで当ててダウンさせない限り、ガードはもちろん当ててさえ反撃を受けてしまう硬化時間の長さ。もし、ガードされてしまったら中段攻撃やしゃがみ投げで反撃されてしまう。リーチが長い下段攻撃なので相手があと一撃で倒せそうなときにはいいかもしれない。

ジャッキーのレッグスライサーもサラと同じ性能なので、ダブルジョイントパットなどで反撃することを忘れずに。

スピンターンキック

(背向け)⇦6Ⓚ	上段

攻撃発生・持続時間	12－3		
ダメージ	20	硬化時間	24



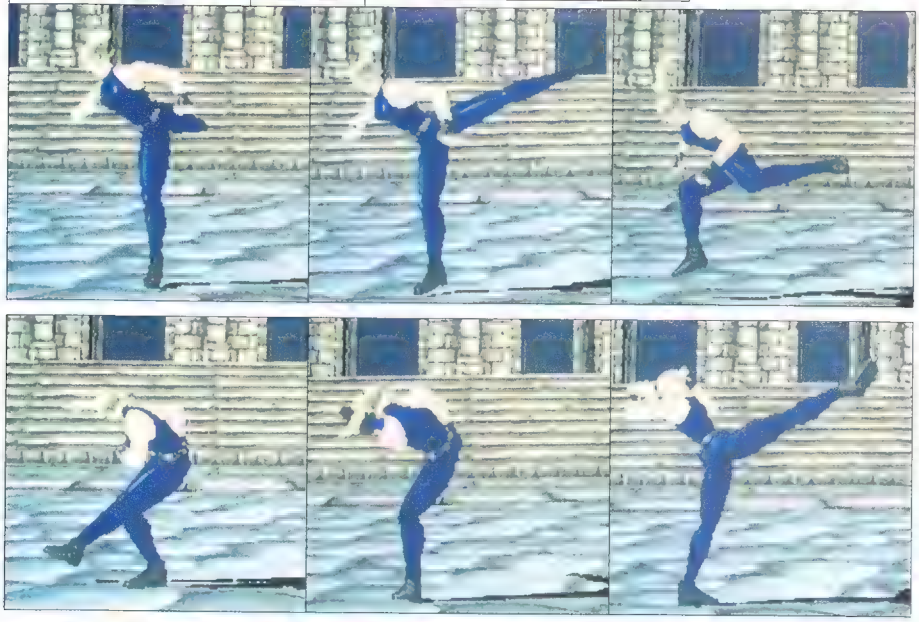
しゃがみ状態から、振り向きつつ後ろ回し蹴りを放つ技。あまりリーチのない上段蹴りなので、相手に当てるのはけっこう難しいのだが、この技を出した後は相手に背を向けることができるので、振り向き攻撃と同じ目的で使うといいだろう。

スピンターンキックを出した直後にGを押すことによってキックをキャンセルして、スピンターンだけを行うことができる。この技を使ってターン・ロースピンキックを出すとかなり効果的だ。対戦でも役に立つぞ。

ダブルスピンキック

(背向け)⇦6Ⓚ19Ⓚ	上➡上

攻撃発生・持続時間	19－3		
ダメージ	20+20	硬化時間	18



スピンターンキックの後に続けてさらに上段蹴りを放つ技。べつに相手方向に踏み込んで蹴りを繰り出すわけではないし、当ててもダウンを奪えるわけではないので、スピンターンキックで止めてターン・ロースピンキックにつないだほうがいい。

硬化時間は意外に短いので相手を誘う手段として使ってもいい。

サッカーボールキック

⇘6Ⓚ	ダウン

攻撃発生・持続時間	18－3		
ダメージ	15	硬化時間	48



まるでサッカーボールを蹴るように、力一杯倒れている相手を蹴飛ばす技。ダメージはジャンピングニースタンプの半分なので、間に合うのならジャンピングニーやハイジャンプニーで攻撃したほうが効率はいい。レッグスライサーでダウンさせた場合は、ジャンピングニーだとほとんどかわされてしまうので、サッカーボールキックで確実にダメージを与えよう。ただ、倒れている相手を思いきり蹴るその様が気にいって（相手にしてみればムカつく攻撃だろうが）趣味でこればかり使っているプレイヤーも多いようだ。

フロントスープレックス

Ⓟ＋Ⓖ	上段

攻撃発生・持続時間	—		
ダメージ	50	硬化時間	112



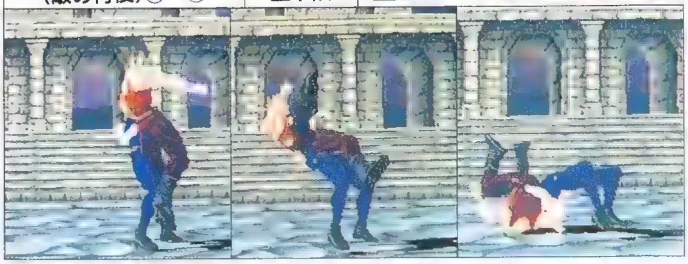
相手を抱え込んで後方へ落とすような投げ技。サラは動きが速いため、非常に投げを狙いやすいキャラだ。しかも、強力な下段攻撃を持っていないため相手は立ちガードしていることが多いのだ。もし、相手にしゃがみ待ちをされているようなら、それはサイドフックを活用していないせいかもしれないぞ。

しゃがんでいる相手を投げることはできないが、自分がしゃがんでいる状態で相手が立っているのなら投げは決まる。例えば、相手の上段攻撃をしゃがんでかわした場合は、そのまま投げを入力すれば投げを決めることができるわけだ。覚えておこう。

バックドロップ

(敵の背後)Ⓟ＋Ⓖ	上下段

攻撃発生・持続時間	—		
ダメージ	60	硬化時間	91D



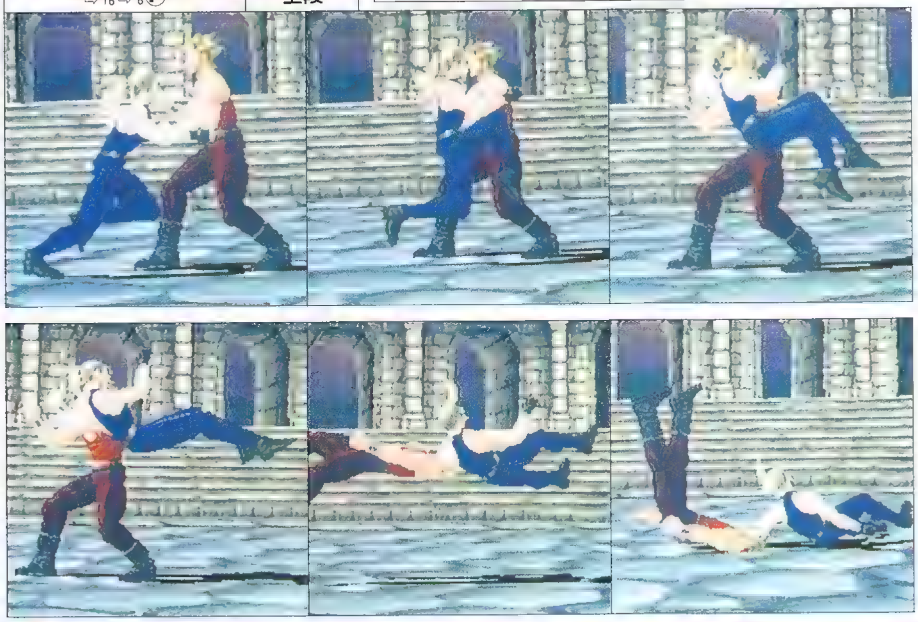
相手が後ろを向いている場合のみ可能な投げで、この投げだけは相手が立っていようがしゃがんでいようが、おかまいなしだ。しかも、距離は自分と相手の腰の部分の間隔を測っているので、見た目よりも遠くから投げることができるようだ。しかも、受け身も取れないので、ウルフの通常投げを受け身をとった場合などはバックドロップを決めるチャンスだ。

だが、VF2では自分で後ろを見せてわざわざこちらの攻撃を誘っていることもある(特にサラ)。ときには、相手の振り向き攻撃を待つことも大切だ。

ネックブリーカードロップ

⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	上段

攻撃発生・持続時間	—		
ダメージ	40	硬化時間	81D



ダッシュからの上段投げで、VF1では投げ間合いが長めだったが、今回は他の投げと一緒。サラのスピードと、ネックブリーカーの投げ間合いをうまくつかんでいれば、これほど使いやすく実用的な投げはない。もちろん、コマンド投げなので受け身をとられることもないぞ。ただ、相手の後ろに着地してしまうので、相手をリングの端に追いつめたときには使わないように。

投げ技

D・ジョイントパットを出そうとしてネックブリーカーになってしまい、「そんなのやってねェよー！」とか叫んではいないだろうか!? そのネックブリーカーでリングアウトでもしようものなら発狂モンである。だが、そこで怒っちゃダメ。今自分が入力したコマンドを思い出してみよう。

ダッシュからD・ジョイントをだそうとしなかっただろうか。間合いをつめてから確実にD・ジョイントを使いたい気持ちはわかるが、⇨⇨PKとか⇨⇨⇨PKでだそうとすると⇨⇨Pの部分が反応してネックブリーカーがでてしまうのだ。「チッ、よけいなことしやがって！」とか言わないように。例えば、相手がしゃがんでいる場合はどうなると思う？ネックブリーカーは上段投げなので、当然投げは入らない。すると、⇨⇨PKのコマンドのネックブリーカーの条件が無効になり、⇨PKというコマンドの部分によってD・ジョイントがでることになる。

つまり⇨⇨PKは、相手が立ちガードならネックブリーカーに、しゃがんでいるならD・ジョイントになるという「自動二択技」の入力法だったのだ。2つの技のコマンドを含んでいるこの入力法。使わないテはないぞ!!



しゃがんでいるヤツにはヒジが当たる。

LAU CHAN



基本技

ラウといえば浮かせコンボというイメージが強いが、基本となる技も組みこんで連携させていくことが重要である。
　特にしゃがみパンチは、その後の斜上掌を出す上でも要所要所に組みこんでいこう。相手の技を止める上で、このしゃがみパンチに勝るものはない。
　立ちⓀの括面腿は、相手にヒットさせたあとにⓅを出すと自動的に斜上掌になる。技の出るのもそこそこ早いので相手のカウンターをとり、お手玉コンボにつなげていこう。



しゃがんだ状態なので、そのまま斜下掌コマンドを入力すれば斜上掌に。

小ジャンプ攻撃

小ジャンプ攻撃にはラウの場合、とても使える技が充実している。インストにも書かれている騰空虎尖脚（⇙Ⓚ）や空虎脚（⇙Ⓚ+Ⓖ）はともにヒット後にⓅを押すことで自動斜上掌になり、連環コンボになる。
　VF2から小ジャンプの中段攻撃は完全中段判定なので責極的に組みこんでいこう。



小ジャンプが大幅に充実した。小ジャンプ攻撃の中で、ヒット後にⓅで斜上掌の出る技は実に5つも!!

大ジャンプ攻撃

システム面でも触れられているが、VF2の大ジャンプは上昇中に1回、下降中に1回の計2回出すことができる。
　これは登りで技を外しても下りにチャンスがあるわけで使う機会も増えるということだ。大ジャンプの下降中に出す騰空斧刃脚は、ヒットしたあとⓅを押すことで斜上掌を出すことができる。これを利用して、CPUで空大ジャンプ→斧刃脚→斜上掌→ⓅⓅⓅでリングアウト、というのがタイムアタックのパターンだ。



大ジャンプと同時にⓀは完全中段。かたや、下降中はⓀは斜上掌も出る。CPU戦ではこれが重宝する

BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ
冲拳（ちゅうけん）	Ⓟ	12
掃冲拳（そうちゅうけん）	(⬋ or ⇩)Ⓟ	10
括面腿（かつめんたい）	Ⓚ	30
施栽腿（せんさいたい）	(⇘ or ⇩)Ⓚ	10
施中腿（せんちゅうたい）	⇗Ⓚ	23
小ジャンプ攻撃		
騰空斜掌（とうくうしゃしょう）	Ⓟ(同時)	30
騰空冲拳（とうくうちゅうけん）	Ⓟ(上昇中)	30
烈火虎尖脚（れっかこせんきゃく）	Ⓚ(上昇中)	20
飛刺腿（ひしたい）	Ⓚ(上昇中)	30
騰空虎穿脚（とうくうこせんきゃく）	⇙Ⓚ	30
空虎脚（くうこきゃく）	⇙Ⓚ+Ⓖ	32
転身掃腿（てんしんそうたい）	Ⓚ(下降中)	20
大ジャンプ攻撃		
騰落双揺掌（とうらくそうすいしょう）	(⇙ or ⇨ or ⇗)Ⓟ(上昇中)	30
飛蹴腿（ひしゅうたい）	Ⓚ(同時)	30
騰空双腿（とうくうそうたい）	(⇙ or ⇨ or ⇗)Ⓚ(上昇中)	40
騰空端脚（とうくうたんきゃく）	Ⓚ(上昇中)	30
騰空斧刃脚（とうくうふじんきゃく）	Ⓚ(下降中)	30
虎脚背翔（こきゃくはいしょう）	(⇘ or ⇦ or ⇗)Ⓚ(下降中)	40
背後攻撃		
背冲拳（はいちゅうけん）	Ⓟ	12
背連拍掌（はいれんはくしょう）	⇩₆Ⓟ	14+14
背冲拳（しゃがみ）	(⇦ or ⬇ or ⇨)Ⓟ	12
背冲腿（はいちゅうたい）	Ⓚ	36
座架踏腿（ざかとうたい）	⇩₆Ⓚ	36
背冲腿（しゃがみ）	(⇘ or ⬇ or ⇗)Ⓚ	36
ダウン攻撃		
虎爪雷蹴（こそうらいしゅう）	⇧Ⓟ	30
虎爪雷蹴（失敗）	⇧Ⓟ	
虎爪連蹴（こそうれんしゅう）	⬆Ⓟ	25
虎爪連蹴（2発目）	⬆Ⓟ	15
虎爪連蹴（失敗）	⬆Ⓟ	

背後攻撃

相手に背を向けた状態から振り返りざまに攻撃するのが背後攻撃だ。
　VF2では、カゲやサラ、リオン、舜帝らが「自ら攻撃しつつ、相手に背を向ける技（振り向き攻撃）」という属性の技を持っている。
　これらを持っているキャラは、自分から好きなときに背を向けることができるわけだが、キャラによってはこれがない者もいる。
　ラウは、残念ながら後者の方に属する。つまり好きなときに背を向けられないのだ。
　このタイプのキャラが、わざと背を向ける方法を考えてみると、まず最初に考えられるのが、大ジャンプ攻撃だ。この技で相手の反対側に降りるわけだ。
　もうひとつは、相手の起き上がり中にタイミングよく空虎脚（⇙Ⓚ+Ⓖ）で反対側に回る方法。こちらはタイミングがシビアな上、起き上がり蹴りをくらう可能性があるのであまりおすすめはできない。
　ラウの背後攻撃には背冲腿（Ⓚ）を当てれば、その後のⓅで自動斜上掌がプログラミングされている。カウンターで当てれば、お決まりのお手玉に持っていける。



ここから連環コンボにもなる背冲拳。



唯一、攻撃判定が2回出る背連拍掌。



しゃがんでいるのに上段その①背冲拳(しゃがみ)



背冲腿。カウンターで当てればコンボで料理。



パイと同じタイプ。リーチは長い座架踏腿。



しゃがみ→上段のフェイント技の背冲腿。

ダウン攻撃

虎爪雷蹴と虎爪連蹴…。ラウというキャラをイメージする中で、この技も象徴的なものとなっている。特に全キャラ中唯一、1回のダウン攻撃で2回蹴ることができる。
　ラウのダウン攻撃は、⇧Ⓟも⬆Ⓟも両方とも足裏で踏みつけるもので、ほかのキャラの技表を見てもらえればわかると思うが、失敗時の硬直も全キャラ中屈指の隙のなさとなっている。
　これだけ聞くと結構、何もリスクなく狙っていけそうだが、実はVF2での虎爪連蹴は2回目の踏みが外されてしまうことがわかった。
　VF1のころから、ときどき2発目が入らなかったことがあるが、これは本当にまれだった。VF2は一度踏まれたら、レバーを上にしてⓅ連打、ヘッドスプリングで起きれば毎回脱出できる。これを相手が知っていると知らないでは大きな違いで、やり進んでいる人にはほぼ決まらなくなってしまったのは残念。
　ということで、ダウン攻撃に行くときは、一度踏みの虎爪雷蹴の方が安定してダメージを与えられるのだ。もっと隙なく、という人には⇧Ⓚの踏襲撃を使おう。



安定した速さ、威力の虎爪雷蹴。



虎爪連蹴一発目。これがヒットしても…。



二発目はヒットしない時も…。

連　掌(れんしょう)

Ⓟ20Ⓟ	上⇨上

発生・持続時間 8-2	
ダメージ 12+12	硬化時間 15



主に相手を封じこめるのに使う技。扱いが上段だが、この前に斜下掌、斜上掌をつけてキャンセルで出せば、しゃがみガードされずに済む。
ⓅⓅはそれぞれ連続した技で、移動にも使えるのが強み。このあとに肘撃かしゃがみパンチの2択で攻めよう。

肘　撃(ちゅうげき)

⇨9Ⓟ	中段

発生・持続時間 11-2	
ダメージ 19	硬化時間 21



相手と接近したときに有効な中段攻撃。しゃがみポーズ自体がVF1とVF2でぜんぜん違うものになった関係で、多少当てにくくなっているが、VF2ではよろけという概念がついたため、この技の存在意義は大きくなった。よろけ状態に連掌転身脚を入力すると、必ず相手を浮かせることができるので、即席お手玉の完成だ。

雷撃掌(らいげきしょう)

Ⓟ20Ⓟ24Ⓟ	上⇨上⇨上

発生・持続時間 10-2	
ダメージ 12+12+14	硬化時間 18



連掌とコンビで使うといい。ⓅⓅとⓅⓅⓅは思ったより硬直が長いもの。毎回ⓅⓅとか、ⓅⓅⓅのみでは対戦相手にも次の攻撃がバレてしまう。連掌と雷撃掌をランダムに使い分けて、しゃがみパンチや肘撃を交じえて、少しでもパターン性を崩すようにしよう。
空中コンボに使うなら、ⓅやⓅⓅで止めておいたほうがいい。ⓅⓅⓅでは硬直の関係で落としてしまいかねない。欲張らないでⓅⓅから連掌転身脚につなげよう。

斜下掌(しゃかしょう)

⇘Ⓟ	中段

発生・持続時間 15-3(近) 17-3(遠)	
ダメージ 15	硬化時間 22 20



まさにラウといえばコレ。斜下掌といえばラウ。それほど、ラウの闘いでは多用する技である。
この技は、近距離と遠距離で攻撃力発生の時間が違うが、この技は単発で使うよりも、技後にすぐレバーをニュートラルに戻してⓅやⓅⓅなどの連環コンボにつなげよう。　また、肘や中段キックなどで相手をよろけさせたら、この斜下掌連環コンボを出せば、相手を浮かせることができる。VF2ではカウンターで斜下掌を当てても浮かないので、こういったテクニックを覚えておく必要がある。しゃがみガードを潰す性能も特筆もの。

連　掌(れんしょう)

⇘Ⓟ37Ⓟ	中⇨上

発生・持続時間 10-2	
ダメージ 15+12	硬化時間 14



まったく同じ名前で連掌というのがあるがこっちは一発目が斜下掌になったもの。
連環コンボを考えても、この連掌で止める必要は特にない。そのため、あまり意識して覚えなくてもいい技だ。
強いて挙げるとすれば、斜下掌は単発なので、必ずⓅにつなげるクセをつけるための技、といったところか。ただ、斜下掌→Ⓟで止める人はそうそういないので、ここからいきなり転身巴咽掌にいったりすると意外といいかも…!?

連環掌(れんかんしょう)

⇘Ⓟ37Ⓟ25Ⓟ	中⇨上⇨上

発生・持続時間 10-2	
ダメージ 15+12+14	硬化時間 18



斜下掌からⓅⓅにつなげる技で、斜下掌からの連打では最後のパンチ。もう気づいた人もいるかもしれないが、⇘Ⓟがただの Ⓟ扱いとみなされているので、これが最後のⓅとなる。次に出すとしたらⓀの転身脚か⇩Ⓚの転身掃脚か⇨Ⓚの虎脚背転になる。
この技の利点は、しゃがみガードしていても斜下掌でガードを潰しているので、あとのⓅⓅも空振りするということがない。
つまり、攻めている間は反撃されないのである。

斜上掌(しゃじょうしょう)

(⚡)⇘Ⓟ	中段

発生・持続時間 13-2	
ダメージ 20	硬化時間 22



斜下掌が、しゃがんだ相手を突き潰すならこの斜上掌は相手のしゃがみガードを突き上げるもの。間合いが近ければ、VF1とは違って空振りしなくなったのが前作からの大きな変更点。

この技も斜下掌と同じく、技後すぐレバーをニュートラルにしⓅを出せば、斜上掌の戻りグラフィックがキャンセルされてⓅにつながる。ただし、斜下掌のように⇘Ⓟがコンボの一発目とみなされていない。つまり連掌転身脚なら⇘ⓅⓅⓅⓀとなるものは斜上掌の場合⬇ⓅⓅⓅⓅⓀとしなければならない。一発の威力も斜下掌より高いし、この技を極めれば相当強くなれるはずだ。

順歩冲掌(じゅんぽちゅうしょう)

(⇘⇘Ⓟ)28	中段

発生・持続時間 23-4	
ダメージ 20	硬化時間 18



通称「超斜下掌」。技を出す前に大きく前進してから出すもので、斜下掌の遠距離版と考えてもらえば間違いない。

掌の部分をかすらせるように当てると反撃を受けにくく、この技も斜下掌、斜上掌同様に隙なくⓅをつなげることができる。

遠距離であるのをいいことに、この技と後出の「地掃腿」との遠距離2択が結構イヤらしい攻めだ。

性能的には斜下掌と同じだが、Ⓟの発数は⇘⇘ⓅⓅⓅⓅⓀ。つまり斜上掌と同じく一発目が連環コンボの一発目とはみなされていないので注意しよう。

翻身肘撃(はんしんちゅうげき)

⇙6Ⓟ	上段

発生・持続時間 19-3	
ダメージ 14	硬化時間 22



名前は一応肘撃、とはなっているが実は上段判定。どちらかというとレバーミスで出ることのほうが多い。

攻撃力も大してないし、攻撃判定の出も遅い。唯一、使いどころといえば、そのままⓅⓅⓅ系につなげることができるというところ。地上ではまず意図的に使うということはなく、浮いた相手に空中で上記のような追い打ちコンボにいくときぐらい。

はじめのうちは無理に使う必要はない。余裕がでてきたら追い打ちに使おう。上段攻撃を避けやすい。

連拳腿(れんけんたい)

Ⓟ20Ⓚ	上⇨上

発生・持続時間 14-4	
ダメージ 12+30	硬化時間 38



いわゆるⓅⓀ。相手の硬直や、とっさの反撃に用いる、バーチャファイターの世界での最小コンボ。

…とくると、とても普通の技に見えるのだが、実はそのあとに隙なくⓅを押すと斜上掌が出る。カウンターで当てたときにはそこでいったん浮かせて連環コンボにいける。たいていはこの斜上掌は間に合わないのだが…。

旋中腿(せんちゅうたい)

⇘Ⓚ	中段

発生・持続時間 14-3	
ダメージ 23	硬化時間 25



特定のキャラ以外にはガードされても反撃は受けない。その特定キャラとはⓅの速い、サラ、カゲ、パイ。

そうは言っても、VF2ではよろけ喰らいがあるし、ラウの場合ここから空中コンボにつなげることができるため、遠間からは狙っていくべきだろう。

近間ならば旋中腿の代わりに肘撃に置きかえて攻めよう。

双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)

Ⓟ20Ⓟ24Ⓚ	上⇨上⇨上

発生・持続時間 14-4	
ダメージ 12+12+30	硬化時間 24



相当使いやすくなったラウのⓅⓅⓀ。なんと最初のⓅが入ればⓀまで連続して入るようになったのだ。

このため、一発目を斜下掌、斜上掌、順歩冲掌にすればそのままⓀまでオールヒットする。返し技でも、相手の技をガードしたあと、硬直中にⓅⓀが入る場合、おおむねⓅⓅⓀでも返せる。

また、最後のキックは、相手をまっすぐに吹っとばす効果もある。ダメージ重視なら、お手玉の最後を転身脚にしたほうがいいがリングサイド付近では、あえてこっちにすれば相手を場外へ放り出すことができる。状況によって選ぶようにしよう。

連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)

Ⓟ20Ⓟ24Ⓟ29Ⓚ	上⇨上⇨上⇨上
発生・持続時間 17-7	
ダメージ12+12+14+50	硬化時間 40

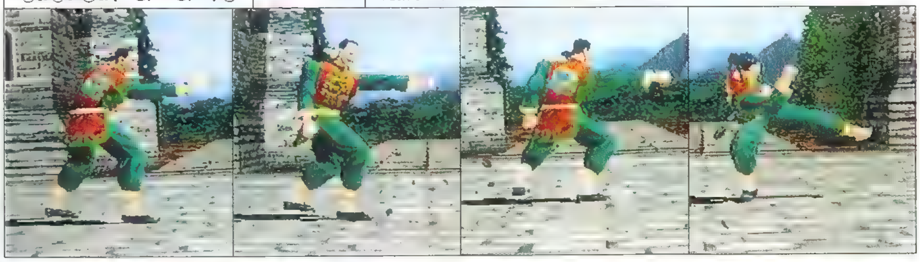


攻撃判定は上上上上と全部上段なので、滅多に使う機会は い。ただ、この技は連環コンボの基礎となるものなので、応 の判囲幅が広い。

例として、この前には斜上掌や順歩冲掌をそのまま付け とができる。最後の転身脚が連携なので、地上では使わない 相手が途中で浮いた場合はそのままつなげる価値がある。

連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)

Ⓟ20Ⓟ24Ⓟ29(⇧or⇩or⇧)Ⓚ	上⇨上⇨上⇨下
発生・硬化時間 18-5	
ダメージ12+12+14+40	硬化時間 43



これもラウの場合はあまり使わない。というのも、ラウの 本戦略が「いかに浮かせて、いかに連掌転身脚につなげるか にあるからだ。浮かせるときに斜上掌➡Ⓟ➡連掌転身脚へ なぐのが一連の運びなので、下回し蹴りの連環転身掃脚へは まり考えない。

ただ、確実にこっちの連環転身掃脚を使う局面があるのが カウンターで中段キックを当てたとき。このときは、落ちな いので必らず連環転身掃脚へつなげるようにするといい。

連環背転脚

Ⓟ20Ⓟ24Ⓟ20(⇖or⇦)Ⓚ	上上上空中
発生・持続時間 10-3	
ダメージ12+12+14+20	硬化時間 34



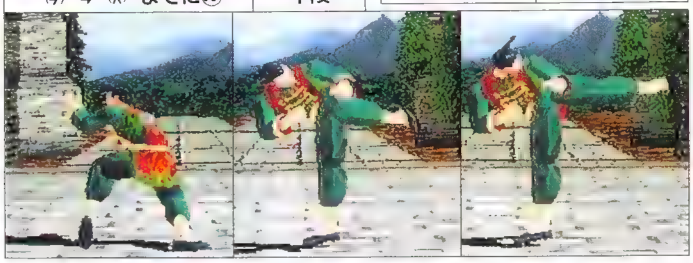
ⓅⓅⓅから、虎脚背転につなげる技で、最後のキックはし がみガードできない。コマンドは左上のほかに左でも入力を け付けてくれる。バク転しながら離れるので一見して反撃を けなさそうに見えるが、それは大ウソ。

一応、ⓅⓅⓅを当てずに移動に使い、Ⓚのみ届くようにし 出すことで、転身掃脚との2択に持ち込めるが、どちらにし もガードされると…。

思ったよりもリーチが短く、威力もサマーソルト系にして 低い。使いこなすには「時間差コンボ」を覚えたいところ。

腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)

(⇙) ➡ (⇘) までにⓀ	中段
発生・持続時間 14-4	
ダメージ40	硬化時間 30

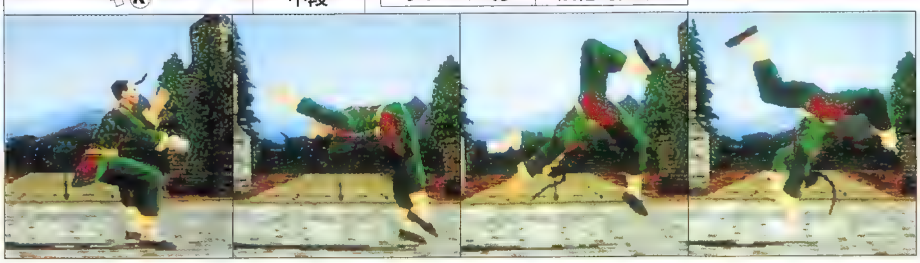


間合いや相手の距離、向き（方向）によって中段になる、少々デリケートな技。似たような技にカゲの旋蹴りがあるが、ラウとパイのものは「一度しゃがまなければならなくて、その後も立ち始めなければならない」、と、いつでもどこでも出すわけにいかないのが難点。

どちらかというとジェフリーやウルフのように動きのトロいキャラ向きの技で、アキラのような裡門やら猛虎やらの超スピードの突進技がメインのキャラには向いていない。出す前にしゃがみパンチやしゃがみキックで注意を下段に引きつけておこう。

虎脚背転

⇧Ⓚ	中段
発生・持続時間 20-2	
ダメージ40	硬化時間 34



連環背転脚の最後のサマーソルト部分だけを取り出した

ジャッキーやサラ、カゲのサマー系と違って「相手の行 迎撃する」タイプではなく、出るまでの時間差を考慮に入れ 相手の目前に「置いておく」タイプのものなので、確実に当 るには相当の読みが必要である。

相手が突っこんできたくなるようなときとはそうそう読 ものではないが、ラウンド開始直後などが狙いどころのひ である。

どちらにしても、バクチ性の高い技といえる。

旋風牙(せんぷうが)

Ⓚ+Ⓖ	上段

発生・持続時間 24-6	
ダメージ 30〜50	硬化時間 24



出すときに風を切るような音がする、上段判定の蹴り。

これも単発で使うことはまずないが、最大攻撃値の50が大きな魅力ではある。

振りの大きさの割には実は硬直は小さいのが救いか。威力は距離によって変化するタイプで、足先へ行けば行くほど威力が高くなる。遠心力に沿ったダメージなので、なるべく反撃を受けずに、威力を上げるなら遠間で足先ギリギリを当てるようにする必要があるということだ。

燕旋蹴(えんせんしゅう)

(⇙ or ⇩ or ⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段

発生・持続時間 24-6	
ダメージ 20〜35	硬化時間 32



この技も距離によってダメージが変化するタイプで旋風牙の掃脚版である。もちろん旋風牙同様に足先へ行くほど威力は大きくなる。

この技を出す前に、順歩冲掌や中段キックで立ちガードを誘っておき、いきなり出すのが効果的。

実は、VF2から新しく追加された地掃腿の方が威力以外の面(硬直や技の出るまでの速さなど)は優れているのだが、唯一、アキラの当て身にとられないという大きな利点がある。余談までに、転身掃脚とは、やられ判定（立ちかしゃがみか）が違う。

連拳旋風牙(れんけんせんぷうが)

Ⓟヒット後にⓀ+Ⓖ	上⇨上

発生・持続時間 18-4	
ダメージ 12+(20〜40)	硬化時間 34



立ちパンチがヒットしたら入力するという、少し変わった技。浮かせて多段を狙うラウにはあまり重要な技ではないが、単にⓅ〜Ⓚ+Ⓖと入力するよりも旋風牙が6フレーム早く出せる。

どちらかというと威力よりも屈辱タイプを狙った技で、浮いた相手に「ピシ、パン!!」と決めてやろう。

連拳燕旋蹴(れんけんえんせんしゅう)

Ⓟヒット後(⇙ or ⇩ or ⇘)Ⓚ+Ⓖ	上⇨下

22-4	
12+(20〜40)	34



連拳シリーズの下段版。これは連拳旋風牙とは違って、パンチから燕旋蹴が普通に入力したよりも2フレームしか短くない。

はっきり言うと、普通に入力したものと見分けがつかない。ちなみにこの技を当てたあと、対戦者に「今の連拳燕旋蹴だよ」というと、とてもショックを受けるらしく、笑える。それほど、普段は当らないものなのだが、実用度でいえば連拳旋風牙の方が何十倍も上。

連掌旋風腿(れんしょうせんぷうたい)

⇘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓚ	中⇨上⇨上

発生・持続時間 14-2	
ダメージ 15+12+30	硬化時間 26



非常に使える技のひとつ。中段から入っていけるのも魅力だが一回ヒットしたらⓀまでがすべて連続してつながる。ジャッキーやサラをやってる人には別にどうしたって感じかもしれないが、基本的に最初から最後までつながることのないキャラにとっては貴重な技である。リングサイド付近で斜下掌が入ってしまうと、相手はリングアウト必至である。主に、相手を目前でよろめかせたときなどにこの技につなげるといい。

連掌転身脚(れんしょうてんしんきゃく)

⇘Ⓟ$_{37}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ$_{29}$Ⓚ	中上上上

発生・持続時間 17-7	
ダメージ 15+12+14+50	硬化時間 40



VF2のラウは、これなしでは語れない。いかに斜上掌で浮かせて、いかにこのコンボにつなぐか…。

「斜上掌に始まり連掌転身脚に終わる」というのは、別に大げさでも何でもない。

うまく斜上掌で浮かせたら、Ⓟにつなげて、連掌転身脚の斜下掌でダメ押しの空中浮かせ、残りのⓅⓅⓀ、しかもⓅⓅⓅⓀシリーズ中でもっともダメージの高い転身脚を入れるのだから相手はたまらない。斜上掌から数えると135を越すダメージ。ちなみにこの数値に空中カウンター値が正確には加算される…。

連掌転身掃腿(れんしょうてんしんそうたい)

⇘Ⓟ37Ⓟ25Ⓟ29(⇙or⇩or⇘)Ⓚ	中上上下

発生・持続時間 18-5	
ダメージ15+12+14+40	硬化時間 43



連掌転身脚の下バージョン。どちらかというと、保険的扱いの技である。大抵の場合は、前出の連掌転身脚が入るのだが、相手の空中での高さが低いときなどはこちらを使う。

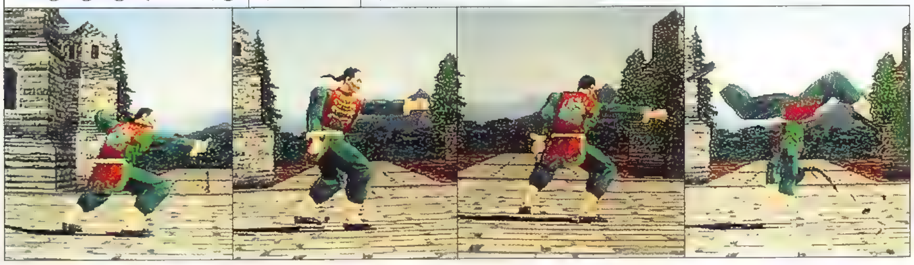
斜上掌→Ⓟ　→連掌転身脚の最後のⓀのみ空振りしてしまったとき、それが転身掃脚の使いどきだ。

このコンボも、圧倒的に地上より空中での方が使用頻度が高い。

連掌背転脚(れんしょうはいてんきゃく)

⇘Ⓟ37Ⓟ25Ⓟ29(⇙ or⇦)Ⓚ	中上上空中

発生・持続時間 10-3	
ダメージ15+12+14+20	硬化時間 34



連掌転身脚シリーズの中では最も使用頻度の低い技。

この本で紹介している斜上掌→Ⓟ→連掌転身脚の攻めは、空中コンボなので少し難度が高い。ラウを始めて日の浅い人は、地上で斜下掌→ⓅⓅ　→しゃがみⓅ(or肘)を任意回数仕かけ、最後のしゃがみⓅの代わりに連掌転身掃脚or連掌背転脚の2択攻撃から始めよう。このとき、肘がよろけで入ったら、連掌転身脚が入ることを覚えておき、肘でよろめいたときのみ、連掌転身脚（このときは必ず浮くのでラストは転身脚）を使うようにし、慣れてきたらしゃがみⓅ→斜上掌に切り換えるといいだろう。

浮かせ技について

相手を浮かせて、連環コンボ系につなぐ「お手玉コンボ」。VF2でもやはりこの技がメイン、いかにここへ持ちこむかがラウのすべてともいえる。

そもそも、相手を浮かせるにはどうすればいいのか？それをつきつめていくとやはりたどりつくのは斜上掌となる。

この斜上掌、当たれば必ず浮く、というわけではないのだが、この技が当たるときに相手が何らかのモーションを起こしていれば、浮かせることができる。浮かせる技とは少し関係ないが、斜上掌、斜下掌、順歩冲掌のあとは、やはり隙というものが存在する。これをなくすには、そのあとにⓅにつなげればいい。



しゃがみⓅ→斜上掌→Ⓟで1セット。

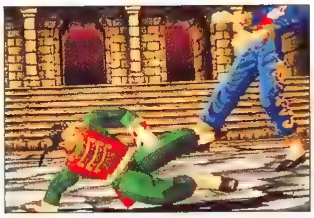
やり方は、コマンド入力した直後にレバーをニュートラルに戻してⓅ。レバーを戻すというのがミソで、ほかにレバーが入っていると、うまくつながらない。

つまり、斜上掌なり斜下掌なり順歩冲掌とⓅはワンセット。この3つの技はどういうときであってもⓅまでつなげるクセをつけよう。これは相手を浮かせることにも通じることだ（ダメージの蓄積が30を越えたときにダウンするため)。

さて、斜上掌は単発ではダメなことを説明したが、この斜上掌を実戦の流れの中に組み込むにはどうするか？これは斜上掌の出し方にもかかわってくるのだが、技表のところにもある通り,「しゃがみ状態から斜下掌コマンド」になっている。つまり、斜上掌を出すときは相手の目前でしゃがみⓅなどを入力して、すぐ斜下掌コマンド。すぐにレバーをニュートラルに戻してⓅⓅ…とすれば、斜上掌の前後はともに隙の小さい技でカバーできることになる。



浮いた相手に連掌転身脚が入る。



カウンターなら地掃腿→連環コンボも可。

これを一連のコンビネーションとしてつなげていけば、ラッシュのできあがりだ。ここに、Ⓖボタンの入力キャンセルを使ったしゃがみキックや地掃腿、肘撃などのバリエーションを含めて攻めがマンネリにならないようにする。このへんはP45の基本戦術でくわしく触れているので、そちらを参照してもらいたい。

また、浮かせる技はなにも斜上掌だけではない。パイのように、中段キックをカウンターで当てると浮くので、そこに連環転身掃脚が入る。先程の「しゃがみⓅ→斜上掌→Ⓟパターン」で浮いたら、連掌転身脚が入る。間合いや状況によって途中で落ちてしまうことがあるが、このときは斜上掌Ⓟで止めたり、ⓅⓅをⒼボタンでキャンセル→連掌転身脚としてみたり工夫してみよう。

余談だが、浮いた相手をⓅで運ぶという100段は、VF2ではできなくなっているそうだ。

側中脚(そくちゅうきゃく)

⇨Ⓚ	上(中)段

発生・持続時間 15-2	
ダメージ 19	硬化時間 15



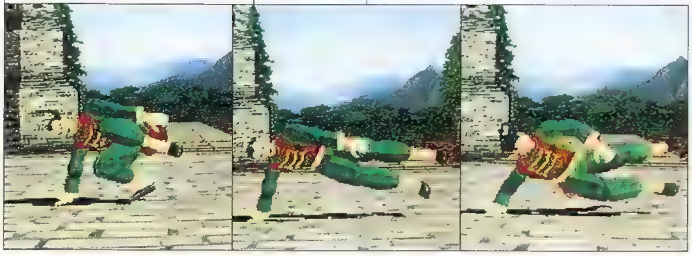
攻撃判定の「上（中）段」というのを見て驚いた人も多いと思う。実はこの技はパイも持っていて、しゃがんだ相手に当てるとヒットする、つまり中段なのだが、ラウで同じことをしても空振る。ラウのは上段判定と思ったのは実は間違っていた。相手キャラがしゃがみ状態で、さらに角度がついているときのみ、中段となる。

一応、上記のような状態のパイに対して中段判定になっていることは確認されている。普段はその属性を利用して、しゃがみキックをガードしたあと(VSジェフリーなど)の返し技に使おう。

地掃腿(ちそうたい)

(⇨⇩Ⓚ)16	下段

発生・持続時間 21-3	
ダメージ 30	硬化時間 30



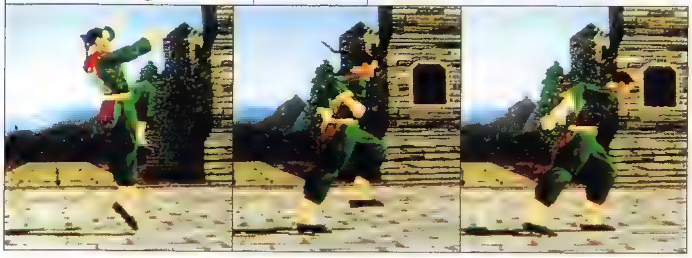
燕旋蹴を使いやすくした感じの下段足払いで、実際に燕旋蹴よりも最大ダメージ以外ですべての要素が優れている。

しかも、カウンターで浮いた場合はそのまま連環転身掃脚がオールヒット。こうしてみるといいことずくめで『さらば燕旋蹴!!』といいたくなるが、ひとつだけデメリットがあった。アキラの双拍手（下段当て身）にとられてしまうのだ。その点燕旋蹴はとられない。たかがそんなこと、デメリットのうちには入らない、と思うか。いや、やはり燕旋蹴も必要だと思うか…それはプレイヤー次第…。

踏襲撃(とうしゅうげき)

⇩6Ⓚ	ダウン

発生・持続時間 21-8	
ダメージ 15	硬化時間 51



ラウは、第一回トーナメント（VF１）のチャンピオンという設定なのだが、まさに王者のカンロクというか、勝者のみに許された技、という感のする攻撃。高く振り上げた足で思いきりダウン中の相手を踏みつける。さらにそれを軸足として踏みにじりつつ一回転する。結構、この技自体が一種の屈辱技になってるような気が…。VF２では一部のキャラ以外、ダウン攻撃が入りにくくなっており、そのかわりアキラの槍下炮タイプの技が増えている。超安定したダメージを与えたいのなら、これ系の技にしよう。

よろけ技

VF２から加わった新しい崩しの体系の一種。主に、しゃがみガードしている相手にある特定の中段攻撃（中段ならなんでもいいわけではない）を当てることにより、よろけさせることができる。

ラウでは、肘撃や中段キックなどがこの種類に入る。接近時に使うのは肘撃のほうで、「しゃがみⓅ➡斜上掌➡Ⓟ」コンビネーションに加えていく。

よろけというのは時間的に結構長いもので、この間にさまざまな追い打ちをかけることができる。

また、よろけのときに同じ属性の中段攻撃を出せば、相手を浮かせることができる。ラウなら、肘撃でよろめかせて連掌転身脚を入れることができる。よろめいた相手に連掌転身脚の斜下掌部分が当たったときに浮き、残りのⓅⓅⓀの転身脚部分が空中の相手にヒットする。

VF１と違って、肘撃はVF２ではしゃがみグラフィックの変更(本誌No.136号参照）により当てにくくなっており、このためにⓅⓅⓅなどで最接近する必要がある。ここから、Ⓖボタン➡しゃがみⓀや地掃腿or肘撃の２択へ持ちこむ。Ⓖを押す理由は、こうしないと前のⓅⓅⓅの入力が生きているためで、しゃがみキックや地掃腿が連環転身掃脚に化けてしまうからである。

肘撃を使うタイミングはこんな感じだ。斜上掌だけがお手玉への布石ではないのである。


しゃがみガードに特定中段でよろけに。


しゃがみⓅなどから肘でよろけさせ…


連掌転身脚を入力すると…


斜下掌部分で必ず浮くので…


そのまま転身脚が全部ヒットする。

肩車頭落(けんしゃとうらく)

相手の近くでⓅ+Ⓖ	上段

発生・持続時間 ―	
ダメージ 40	硬化時間 109



ただのⓅ+Ⓖ。VF１では、ここから虎爪連蹴がまず入ったが、VF２では、虎爪雷蹴でさえ入るかどうかあやしい。それに加えて、VF２では投げ抜けがある。投げ抜けれる中にも２種類あり、シュン、アキラ、ジェフリー、サラ、パイ、ジャッキー以外は（つまりラウも）抜けた側の方が早く動ける。ラウは抜けられると損するタイプの投げなのだ。緊急時以外はできるだけコマンド投げを使おう。

転身巴咽掌(てんしんはいんしょう)		発生・持続時間 ー	
(⇦⇨Ⓟ)20	上段	ダメージ 60	硬化時間 164



ラウの投げの中では最大の威力を誇る。コマンドが⇦⇨なので多少やりにくい感じもするが、一回クイックフォワードしてから出すといい。

VF2では、このあとに必らず入る技が踏襲撃しかない。一応、相手の反応、ボタンの連打が遅ければ⇧Ⓟ、⬆Ⓟも入る。

ダメージ60だと、ラウの場合、下手な打撃技のほうが強いので、無理して狙う必要はないが、中段、下段のガードが堅い人用に、いつでも使えるようにしておこう。

柳車旋転(りゅうしゃせんてん)		発生・持続時間 ー	
⇦10Ⓟ	上段	ダメージ 50	硬化時間 98



転身巴咽掌の失敗でよく出る技。しかし、狙って使うとこれほど強力な投げもない。

自分がリングサイドにいるときに入れれば、リングアウト勝ちを狙える。これは対戦だけでなく、CPU戦のタイムアタックのパターンのひとつで非常に有効。スタートしたら6〜7回バックステップして待つ。するとCPUが走ってくるので柳車旋転でリングアウト勝ち。使用時間0秒5の速攻パターンだ。

柳手掛塔(りゅうしゅかとう)		発生・持続時間 ー	
(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)16	上段	ダメージ 12	硬化時間 59・93



ダメージはほとんど与えられない。相手を強引に地面に叩きつけるもので相手はこの後によろよろと立ち上がる。このときに93フレームの硬直があり、この間にいろいろとやりたい放題である。

一応、順歩冲掌・双拳旋風腿をフルセット入れるのが今のところベストとされている。

PAI CHAN



基本技

パイの基本技は、どれも技の速さで群を抜いており、使い途を誤らなければ相手を効果的に封じこめるものばかりである。

なかでも、立ちⓀの高蹴腿はカウンター用技としても強く、上段系の技や突進型の固有技をも止める威力がある。また、この技はヒットするともんどりうって吹っ飛ばせるのも特徴のひとつだ。

もうひとつ、しゃがみⓀの旋栽腿も新技である穿冲拳との2択に使える技だ。中段と下段に攻撃を振るにはうってつけの技といえる。



あらゆる状態から使える高蹴腿。中段よろけの相手にも入る。

小ジャンプ攻撃

小ジャンプに非常に使い勝手のいい技が追加された。インストの新技のところにもある「飛燕烈脚」である。この技は出るまでが小ジャンプ攻撃とは思えない程速く、さらに中段×2回、しかも2発ともヒットさせることができれば相手はダウンする。

しかし、ガードされると絶望的ともいえる隙が存在し、この間は立ち判定の投げ技がなんでも入る。そこで実戦的には⇩Ⓚの飛燕単脚を多用しよう。こっちならガードされても隙はないに等しい。



右が飛燕烈脚、左が飛燕単脚。隙のことを考えると絶対入るとき以外は単脚からの攻めが有効。

BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ
冲拳　(ちゅうけん)	Ⓟ	10
掃冲拳　(そうちゅうけん)	(⬋or⇩or⬊)Ⓟ	10
高蹴腿　(こうしゅうたい)	Ⓚ	30
旋栽腿　(せんさいたい)	(⇘or⇩)Ⓚ	12
旋中腿　(せんちゅうたい)	⇘Ⓚ	21
小ジャンプ攻撃		
騰空双掌(とうくうそうしょう)	Ⓟ(同時)	30
騰弾圏捶(とうだんけんすい)	Ⓟ(上昇中)	30
飛刺腿　(ひしたい)	Ⓚ(上昇中)	18
飛燕単脚(ひえんたんきゃく)	⇙Ⓚ	19
飛燕烈脚(ひえんれっきゃく)	⇙Ⓚ,Ⓚ	16+10
側蹴腿　(そくしゅうたい)	Ⓚ(下降中)	20
大ジャンプ攻撃		
落撃双拳(らくげきそうけん)	(⇙or⇨or⇘)Ⓟ(上昇中)	30
飛燕登脚(ひえんとうきゃく)	Ⓚ(同時)	30
飛燕鷹蹴(ひえんようしゅう)	(⇙or⇨or⇘)Ⓚ(上昇中)	30
飛燕廻脚(ひえんかいきゃく)	Ⓚ(上昇中)	30
燕翔斧刃脚(えんしょうふじんきゃく)	Ⓚ(下降中)	30
燕背翔　(えんはいしょう)	(⇖or⇦or⇗)Ⓚ(上昇中)	40
背後攻撃		
背崩捶　(はいほうすい)	Ⓟ	12
背連崩捶(はいれんほうすい)	⇩,Ⓟ	14+14
背崩捶　(はいほうすい)	(⇗or⬇or⇘)Ⓟ	12
背冲腿　(はいちゅうたい)	Ⓚ	30
座架踏腿　(ざかとうたい)	⇩,Ⓚ	36
座架踏腿　(ざかとうたい)	(⇗or⬇or⇘)Ⓚ	36
ダウン攻撃		
燕蹴雷撃(えんしゅうらいげき)	⇧Ⓟ	30
燕蹴雷撃　(失敗)	⇧Ⓟ	
燕蹴高雷撃(えんしゅうこうらいげき)	⬆Ⓟ	40
燕蹴高雷撃　(失敗)	⬆Ⓟ	

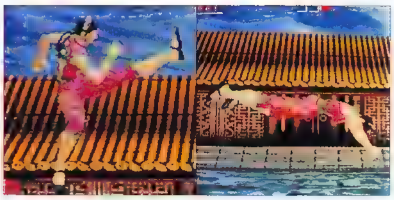
大ジャンプ攻撃

この大ジャンプのみ、ほかの格闘ゲームやVF1とは少し勝手が違う。攻撃が昇りで一回、下りで一回の計2回攻撃が出せる。つまり、昇りで技をヒットさせることはできなくても、下りでのチャンスがある。しかも、パイの下りの中の燕翔斧刃脚は他キャラよりも判定が強いようだ。斜めジャンプで相手を越えたときは背後に蹴りを出す燕背翔で攻撃しよう。

垂直にせよ斜めにせよ、登りは飛燕登脚（ジャンプと同時にⓀ）がいい。この技はできるだけ相手の目前で出すようにしよう。遠い位置からジャンプしても、相手の大ジャンプで迎撃されてしまう。



CPU戦では飛燕登脚(垂直)。下りに燕翔斧刃脚を当て、空中の相手に連環コンボが必勝パターン。



相手付近でまず飛燕登脚。この技は中段なのでしゃがんだ相手にも有効。もしガードされたら燕背翔だ。

背後攻撃

パイはこの種の技を出す機会は非常に少ないということをまず覚えておいてほしい。それは、ほかのキャラには「⇦＋攻撃ボタン」で自ら相手に背を向ける技があるのだが、パイにはこれがない。ではこのような状況はいつ来るのか、というとそれは次の2点である。

●転身搜倒を抜けられた後。
●飛燕登脚をガードされて相手の後方へ着地した場合。

こういうときは相手に背中を向けることになる。



ここから連環コンボにつながる、背崩捶。

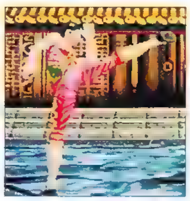
技については、上段攻撃と下段攻撃が設定されており、背崩捶はそのままⓅⓅⓀにつなげば連環転身脚になる。

振り向きで使える技というと、下段攻撃の背連崩捶と座架踏腿。背連崩捶は2Hit技で、出が早いが、このあとがつながらない。この技を使うときは、その直後に穿冲拳や飛燕単脚などの中段系の技を用意しておこう。

座架踏腿はリーチもあり、ヒットすればダウンを奪えるのが利点。ただ、技の完成までが少々遅く、出かかりで相手の中段キックなどに潰されやすいのが欠点である。



下段で2ヒットする背連崩捶。



カウンターで入れば…背冲腿。



⬇Ⓚと⇩Ⓚで硬直が全然違う座架踏腿。

背後攻撃には、相手との距離を考えて選択する必要がある。近ければ背連崩捶、遠ければ座架踏腿、がひとつの目安だ。



立って出してもしゃがんでも同じ？⇩の背崩捶。



硬化と発生が微妙に違う座架踏腿(②)。

ダウン攻撃

パイのダウン攻撃は、大も小も同タイプで、高さと速さの違い程度と認識しておけばいいと思う。威力も10しか違いがなく、安定したいなら⇧Ⓟの方の燕襲雷撃がいい。しかも、失敗時の硬直を考えるとなおさらだろう。

実はダウンした相手にもっと速く追い打ちしたいなら、⇘Ⓟの雷陰掌打がある。あえて失敗のリスクを背負うなら…と思うが。



一部の攻撃のあとにはまず決まる燕襲高雷撃。



間に合わないようで間に合う燕襲雷撃。

連掌(れんしょう)

Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上➡上
発生・持続時間	7-2
ダメージ 10+10	硬化時間 11

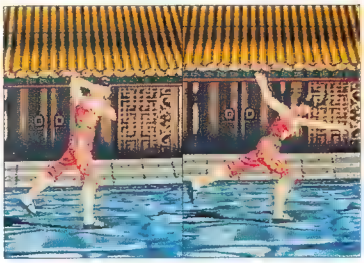


連続して、立ちパンチを2回叩き込む技。主に、相手を封じ込めるのに使い、パイの場合は穿冲拳のあとに出したりするといい。この技は移動にも使う、攻撃しながら前進できるという利点を持つ。

硬化もⓅⓅⓅより小さく、このあとにしゃがみパンチを出すことで相手からの攻撃を止めることもでき、隙なく連携していける。

穿冲拳(せんちゅうけん)

⇧$_{6}$Ⓟ	中段
発生・持続時間	11-3
ダメージ 14	硬化時間 16



非常に隙のない技で、出るのも早く硬直も短い、さらに中段攻撃というまるで夢のような技。この技のおかげでしゃがみ待ち(orしゃがみパンチ連打)にまともに対抗できるようになった、パイの最も多用するであろう技のひとつだ。

出の早いのを利用し、穿冲拳(中段)、しゃがみキック(下段)の2択を相手に強いることができる。

雷撃掌(らいげきしょう)

Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上➡上➡上
発生・持続時間	9-2
ダメージ 10+10+12	硬化時間 18

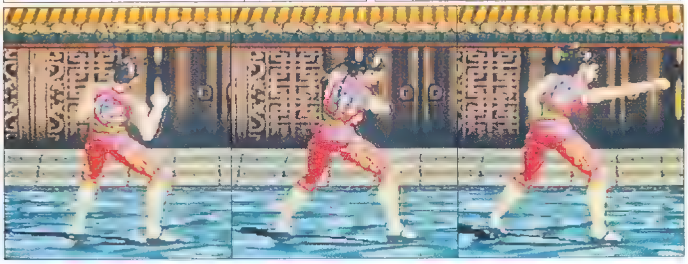


この技も最初のⓅが入れば3ヒットとなる技で、主に技から技への連携として使用する。ただしⓅⓅよりも技後の硬直が長いので、同じパターンを繰り返していると硬直中に反撃されることもある。また、今回はⓅⓅⓅからⓀ（つまり連環コンボ）を押すまでの入力受け付け時間が長い。これを利用して、時間差で転身掃脚や背転脚につなぐことができる。

このへんは相手に行動を悟らせないためにも重要で、これらのⓅⓅⓅⓀシリーズにいくときはこの時間差コンボは多用していこう。

背身冲拳(はいしんちゅうけん)

⇧$_{6}$Ⓟ	上段
発生・持続時間	18-2
ダメージ 14	硬化時間 20



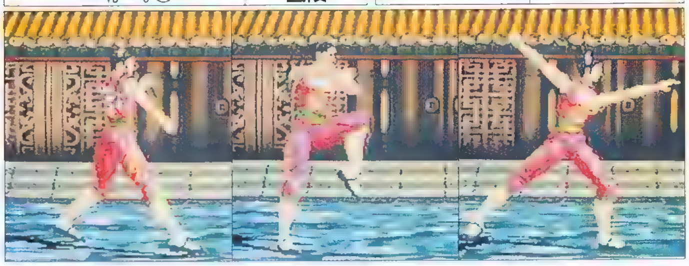
いわゆる「スウェーパンチ」で、相手の上段攻撃を上半身をのけぞらすことによってかわす技。一度体をのけぞらすため、一瞬攻撃が遅れるのが難点だ。

またスウェーといっても、本当、上段判定の中でも上の方にしか避け判定が発生しないので（例えばⓅⓅⓅなど）狙って使うのは非常に困難といえる。このあとにはⓅⓅⓀとつなげれば連環転身脚を出せる。

どちらかというと、架脚旋転の失敗で出てしまうことのほうが多い。パンチが出るまでは投げられてしまう危険性がある。

裏圏捶(りけんすい)

⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段
発生・持続時間	22-2
ダメージ 12	硬化時間 24



めずらしい特殊技で、バックステップしたのち手を水平に突き出す技。判定も上段だし、足もとが留守なのが不安なところではあるが、技を出す前と後で構えが逆になるという特徴がある。これによって、相手は足の向きの関係上投げにくくなる。もちろんこちらも投げにくくなるのであるが、そのときはもう一回裏圏捶を出して足の向きを入れ換えよう。

対アキラ戦では、裡門連打を止めやすいことでも知られている技である。

雷陰掌打(らいいんしょうだ)

⇧$_{6}$Ⓟ	ダウン
発生・持続時間	18-6
ダメージ 10	硬化時間 31



相手がダウンしたときのみ出せる、追い打ち技。威力は10と、⇧Ⓟの燕襲雷撃の30に比べても小さいが、打ちこむまでがとても素速いため、吹っとばしたりダウンさせたりしたあとはほぼ毎回これが入る。これを入れたあとは少々間合いがズレてしまうのでＶＦ１のように何回もは入れることができないが、相手の起き上がり方によっては2回ぐらい入れることができる。

相手を吹っ飛ばせたら、すぐにクイックフォワードで近づくのがコツだ。

連拳腿

ⓅⓀ	上上段



攻撃発生・持続時間	14－4
ダメージ 10+30	硬化時間 38

相手の硬直に素速く反撃、ダウンを奪うⓅⓀ。…本当はこういきたいのだが、通常時はパイのみⓅとⓀがつながらない。相手の状態によって、つなげることができる(VSパイ返し技のページ参照)ので、「いつ、どんなときにⓅⓀか」ということを覚えた上で使わなければならない。一歩間違えれば、相手の反撃を突くつもりが逆に隙をつくってしまうのだ…。

旋中腿

⇘Ⓚ	中段



攻撃発生・持続時間	14－3
ダメージ 21	硬化時間 23

穿沖拳と同じくらいよく使う蹴り。これは全キャラ共通の持ち技だが、パイのものは全キャラ中、最も高性能となっている。空振りさえしなければ絶対反撃を受けないのが特徴。

この技をしゃがみガードヒットでよろけさせ、穿沖拳で浮かせて連環転身掃脚の計6ヒットという連続攻撃が可能である。

腿登裏旋脚

(⇩) ➡ (⇧)までにⓀ	中段

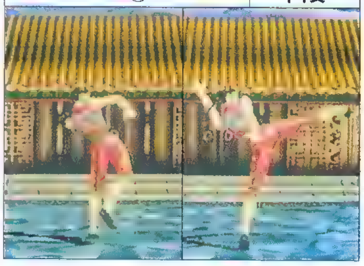


攻撃発生・持続時間	14－4
ダメージ 40(遠)・35(近)	硬化時間 30

VFの中でもめずらしい入力で、しゃがみ状態から立つまでの間にⓀを入力する。カウンターを狙っていくといいのだが、一番いいのは相手の下段攻撃をしゃがみガードして、そこからそのまま腿登裏旋脚で反撃するのが最も効果的ともいえる。ただし、ガードされると相手からⓅⓀや投げをくらうので使いどころに気をつけよう。

側中脚

⇨Ⓚ	中段



攻撃発生・持続時間	15－2
ダメージ 19	硬化時間 17

下から突き上げるような蹴りで、中段攻撃に属する。

コマンドを見ると、レバーとⓀを同時入力しなければならないようだが、続けて側中脚を出したいときはレバーを入れたままⓀ連打で出すことができる。これを利用してCPUのリオンに、これだけで勝てるパターンがある。対戦は相手のしゃがみⓀの戻りに出すのが有効だ。

中段蹴りについて

パイの中段蹴りは、攻撃判定が出るまでは他キャラと同じフレーム数（14フレーム）だが、技を当てたあとの硬直は全キャラ中で最も小さい(23フレーム)。このフレーム数は他キャラでいえば、アキラの裡門頂肘と同じというもので、いかに隙がないかよくわかってもらえると思う。



実は硬直はないに等しいパイの中段蹴り。



読んでいれば、反撃を螺旋按掌で取ろう。

この技がVF2でのパイの攻めを構築する上でメインとなる。中段蹴りはあらゆる局面で使えるのだ。そして、もっと重要なのは技を当てたあとの対処法であろう。ここでは中段蹴りを出したあとについて触れてみた。

《●空振りした場合》

まず絶対やっちゃいけないのがこれでしょう。いかに隙のない技とはいえ、それは当てての話。空振りしたら、相手は絶好の投げチャンスである。技はとにかく、ガードさせるかヒットさせることが必須なのである。



よろけに穿沖拳を当てれば浮かせれる。

《●ガードされた場合》

結構ヤバそうな気もするが、思ったほどでもない。いや、むしろ反撃してきてくれたほうがいい。どうするかというと、相手の反し技を燕旋擺柳.(螺旋按掌）で逆に返してしまおうというわけだ。

相手が安定してⓅⓀを出すようならば⇦Ⓟで、ジャッキーやサラのようなキャラで肘系を出してくるようなら⇨Ⓟで返す。このへんは相手の技によるが、よく出してくる技に対応した返し技を当て身表(P52〜)で調べておこう。

《●ノーマルヒットの場合》

技のあとは、相手も自分もほぼ同条件の立場にある。このあとは手堅く、しゃがみⓅなどで相手の行動を止め、次の技につなげよう。間合い的に相手のしゃがみⓅが届かない距離ならこちらは穿沖拳を出すといい。

《●カウンターヒット時》

重い相手でなければ連環転身掃脚が全部入る。常に狙っていこう。

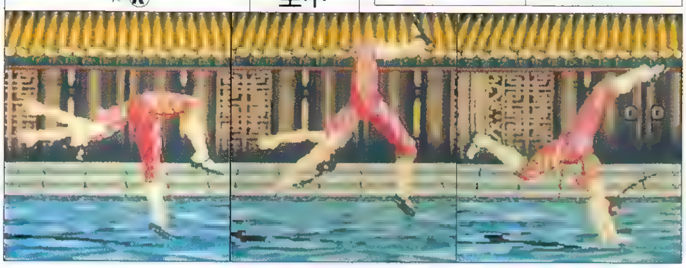
《●よろけ喰らい時》

相手がしゃがみガードなら、よろけ中に穿沖拳を当てる。すると浮くのでそのあとは連環転身掃脚が入る。パイ最大の6段攻撃（ダウン攻撃は除く）の完成だ。

安定させたければ高蹴腿で吹っとばしてもいい。

背転脚

⇖Ⓚ	空中



攻撃発生・持続時間	20－2
ダメージ40	硬化時間 34

通称「バク転サマー」。攻撃判定は中段でヒットすればダウンを奪える。ジャッキーやサラのような速さはないが、当てどころが良ければガードされても反撃されにくい。

使い方としては、読みであらかじめ「置いておき」、相手の方から当たってくるようなシチュエーションのときに出すといい。このへんの使い方はCPUのパイも使ってくるのだが、飛燕単脚をガードさせたあとに出したり、とにかく相手が思わず動きたくなるようなところで出すようにしよう。

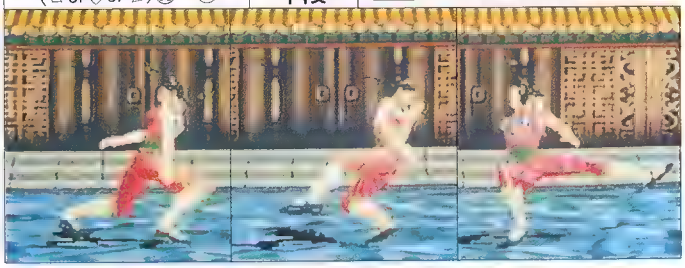
旋風牙		攻撃発生・持続時間 22―6	
Ⓚ+Ⓖ	上段	ダメージ 25～45	硬化時間 24



足をブン回す蹴り。単発で使うのは大振りなので危険だ。ただ威力が相当高いのが魅力で、最大攻撃値は45にものぼる。

ダメージが25～45と差があるが、これは遠心力のためだ。距離は遠ければ遠いほど良く、当たったときが相手から2.2m以上離れていれば45ダメージとなる。技の性質上、相手を浮かせて空中カウンターで当てていきたいところだ。パイは今回、浮かせる機会が多いのでその気になれば入れるチャンスはいくらでもある。

燕旋蹴		攻撃発生・持続時間 20―6	
(⇧or⇩or⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	ダメージ 20～30	硬化時間 26

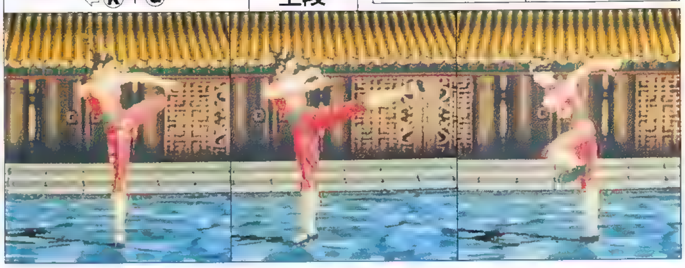


旋風牙の下段バージョン。ヒットすれば相手を転ばせることができる。この技も当てる距離によってダメージが異なり、足先の方で当てるほどダメージは高くなる。

相手のガード時間は、ダメージ量×3分の2＋6（ただし上限は22）で算出される。つまり、ガードされても足先でガードされた方が根本でガードされるよりも反撃を受けにくいのだ。

これらのことからも、どこらへんで技を出せばいいかもおのずとわかってくるだろう。なお、この技で転ばせたあとは雷陰掌打よりも燕襲雷撃（⇧Ⓟ）を狙っていこう。

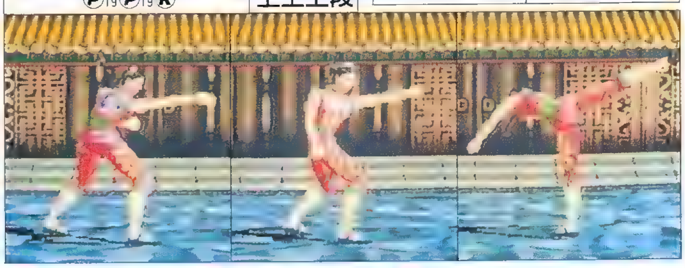
燕陣旋風脚		攻撃発生・持続時間 16―3	
⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	ダメージ 20～40	硬化時間 25



一見、旋風牙と同じようだが、実は足の周し方が違う。そのため、ダメージや硬化時間に差が生じる。

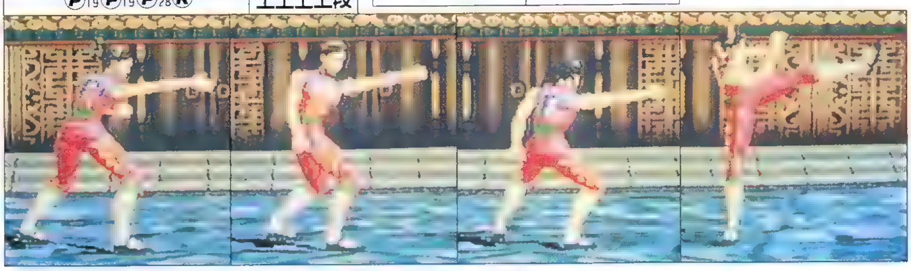
使い方も似たような感じになるが、空中以外でもよろめかせたあとや、体勢を崩したあとなどに使うといい。旋風牙を遠めからスカらせ、投げに来たところに燕陣旋風脚で迎えうつのがバクチながらも有効な戦法のひとつ。

双拳旋風腿		攻撃発生・持続時間 14―2	
Ⓟ19Ⓟ19Ⓚ	上上上段	ダメージ 10+10+30	硬化時間 26



単体で使うことはまずない。ⓅⓅまではいいが最後のⓀはつながらないことが多いのだ。双拳旋風腿を効果的に使うには、やはり空中に浮かせて使う方法だろう。普段は、浮かせたら連環転身掃脚につなげたいところだが、ちゃんと双拳旋風腿にした方がいいときもある。それは、「ダメージ」を取るか「リングアウト」を狙うかといったとき。ダメージを取るなら連環転身掃脚がいいのだが、双拳旋風腿の蹴りは、ヒットすると「突き飛ばす」効果がある。つまり、そのまま場外へ落とすことも可能となるのだ。

連環転身脚		攻撃発生・持続時間 15―6	
Ⓟ19Ⓟ19Ⓟ28Ⓚ	上上上上段	ダメージ 10+10+12+50	硬化時間 39



ⓅⓅⓅまでは連続でⓀは連携。実は浮かせてもそんなに使う機会はない。空中コンボにしても、連環転身掃脚の方を入れるからだ。

一応、軽い相手をカウンターで浮かせたときで、最初のⓅが遠くて当たらなかったときなどの特定状況なら空中ヒットさせることができるが…。

確実に決めるには、掣燕掛塔のあと。自分の硬直が切れたらこの技を入力しよう。するとⓅⓅは空振るが最後のⓅⓀが入る。

Pai

連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)

Ⓟ 9 Ⓟ 19 Ⓟ 28 (⇘or⇩or⇙) Ⓚ	上上上下段	攻撃発生・持続時間	18—5
		ダメージ 10+10+12+40	硬化時間 43

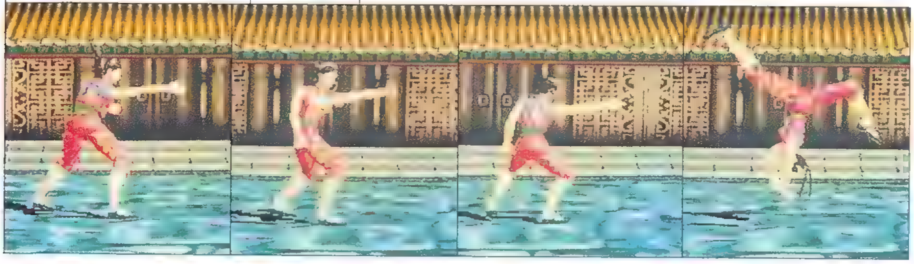


最後の掃脚は連続技にはならないが、VF2では空中に浮かせた相手に対して使う機会が多い。隙の小さい中段キックをカウンターで当てたときがその代表例。相手によっては、中段キックをしゃがみガードでよろけさせて、穿沖拳で追い打ち。すると相手が浮くので連環転身掃脚。これは計6段で、パイの現時点での最多段連続技である。

地上で出すなら入力受けつけの28フレームを利用して時間差攻撃を仕掛けよう。

連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)

Ⓟ 9 Ⓟ 19 Ⓟ 28 (⇩or⇦) Ⓚ	上上上空中	攻撃発生・持続時間	10—3
		ダメージ 10+10+12+20	硬化時間 34



ⓅⓅⓅの後にバク転サマーを出す技。VF1と違って、しゃがみガードした相手に当てればダメージにもなるし、ダウンもする。また、コマンドはⓅⓅⓅのあと⇩Ⓚは⇦Ⓚ入力でも出せるようになった。地上では、連環転身掃脚との2択が一応成立する。ただ、掃脚は出るとき「はいっ!!」というかけ声が入るので、パイがしゃべったら下、何も言わなかったら上ガードとしている人もいるので注意。この2択は、ⓅⓅⓅがヒットしていると間合いの関係上きつい。このときは足ヒットのみを狙え。

連拳旋風牙(れんけんせんぷうが)

Ⓟヒット後Ⓚ+Ⓖ	上上段	攻撃発生・持続時間	18—4
		ダメージ 10+(20~40)	硬化時間 34

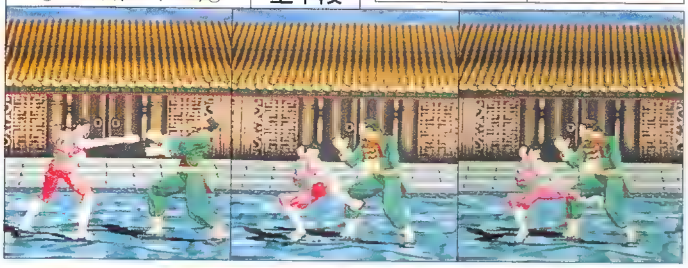


Ⓟは、立ちⓅのみで、しゃがみⓅなどからでは出ない。一見して、ただの単発パンチから旋風牙を出しているように見えるが、ちゃんと入力されていたときはパンチから旋風牙の出るまでが、通常時よりも6フレーム早い。

この技も浮かせた相手に入れる屈辱系の技だ。このときの旋風牙も間合いによってダメージが20～40まで変化する。しかし、技の条件としてパンチヒット後、という制約がついているので40で当てるのはかなり難しいようだ。とはいえ、この技を出すときは空中なのでカウンターヒットが期待できる。

連拳燕旋蹴(れんけんえんせんしゅう)

Ⓟヒット後(⇩or⇨or⇦)Ⓚ	上下段	攻撃発生・持続時間	22—4
		ダメージ 10+(20~40)	硬化時間 34



こちらは、ふつうに立ちパンチから燕旋蹴を出したときよりも2フレーム早く技が出る。連拳旋風牙と違い地上でも技を出せる安心感があるので（少なくとも相手の前で空振り、隙が出来ることはない）使うならこっちの方を使おう。

そもそも連拳Ⓚ+Ⓖシリーズは、あえて使う必要もなく、Ⓟがヒットしたなら素直にⓅⓅにつなげた方がいい。しかも連拳燕旋蹴は2フレームしか早くない。連拳にしても意味はないので気分を変えたいときにでも出そう。なお、連拳旋風牙と同様、しゃがみパンチからでは普通の⇩Ⓟ⇩Ⓚ+Ⓖで連拳とは呼ばない。

高端脚(こうたんきゃく)

⇨ 6 ⇨ 6 Ⓚ	上段	攻撃発生・持続時間	14—7
		ダメージ 30	硬化時間 30



完全に上段判定の技。普段はこちらから仕掛けるのは損。なぜかというと、しゃがまれて以上!!だからだ。

この技は、相手の技をガードしたあと、例えばジャッキーのサマーソルトなど離れてしまう技の返し技として使うべきだろう。

反撃以外では、相手の体勢を崩したときの追い打ちとしても使える。

技が出るときに、足が少し浮くのだが、このとき足払いなどはスカせない。舜帝のような使い方はできないのであしからず…。

Pai

転身捜倒(てんしんそうとう)

相手の近くでⓅ＋Ⓖ	上段

攻撃発生・持続時間	ー		
ダメージ	50	硬化時間	118



基本となるⓅ＋Ⓖ投げ。この技のみ、自分が立ち状態か、しゃがみ状態かを問わずに投げることができる。コマンドがレバーもからまないし簡単だが、VF２では投げ抜けもあるので頼り切るのは危険。なお、投げ抜けられたときの硬直は相方ともに55フレームの同等の立場に戻る。

この投げは決まっても雷陰掌打が間に合わないことの方が多いという欠点を持つ。できれば緊急時以外はコマンド投げにしたところだ。

旋風燕陣(せんぷうえんじん)

相手の近くで([illegible]Ⓟ)20	上段

攻撃発生・持続時間	ー		
ダメージ	60	硬化時間	118

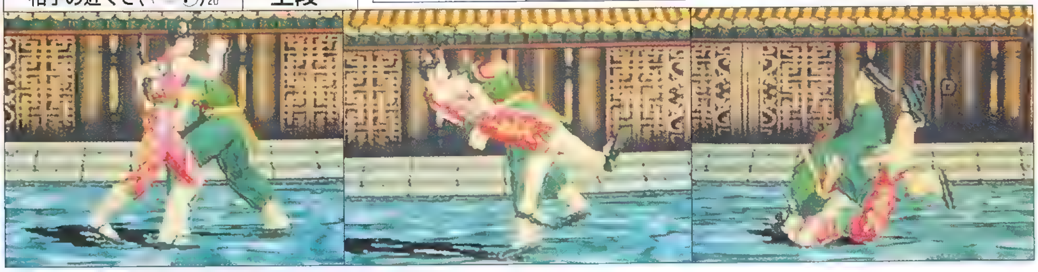


この投げは、自分がリングサイド近くに追いつめられているときに使うといい。間違っても相手を追いつめているときに使ってはいけない。この技は小内刈りのまま体をあずけ、相手の体の上を一回転して向こう側に行く技だからである。せっかく追いつめたのに、投げたあとはリングアウト…なんてことになりかねない。状況を見極めた上で出そう。

天地頭落(てんちとうらく)

相手の近くで([illegible]Ⓟ)20	上段

攻撃発生・持続時間	ー		
ダメージ	60	硬化時間	93



この投げはそのまま使うよりもクイックフォワードをからめて使ってほしい。コマンドを⇨⇨⇩＋Ⓟで出すわけだ。クイックフォワードの入力はそのままレバーコマンドを兼ねることができることを利用した入力だ。VF２ではクイックフォワードとバックステップをそれぞれ連続入力することができるので、かなり前後に大きく移動しやすい。このとき相手より１歩踏みこんで投げにいけるため、投げの成功率も高くなるはずだ。

倒身陰掌(とうしんいんしょう)

相手の近くで[illegible]Ⓟ＋Ⓚ	上段

攻撃発生・持続時間	ー		
ダメージ	40+10	硬化時間	132





パイの単独投げのうちでは威力低めの40＋10のこの投げ、２回目のレバー右からⓅ＋Ⓚまでの時間が少々短かいのでVF１のゆっくりした入力に慣れてしまっている人は注意。

この投げの秀れているところは、クイックフォワードからの入力のため、若干遠距離からの使用にたえうるというところだろう。

大外刈り（?）で倒したあとの正拳突きまではオート。この突きが終った瞬間に雷陰掌打の追い打ちが可能。安定して使える投げである。

Pai

撃燕掛搭

撃燕掛搭	
相手の近くで(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)20	上段

攻撃発生・持続時間	
ダメージ　30	硬化時間 68・103



技自体の威力は小さめではあるが、投げたあと、しばらく相手はふらついている。

硬化時間の左、68というのはパイの硬直、右の硬直103というのは相手のもの。つまり差し引き45フレームの間、相手は動けなくなるわけだ。

この間はいろいろな技を相手に入れることができる（投げ以外）。

うまくコンビネーションを考えていけば大ダメージを期待できる。

特に、自分の硬直が切れた瞬間に連環転身脚を入力すると3発目のⓅとⓀがヒットする。

投げの威力も含めると、ジェフリーのスプラッシュマウンテン以上の驚異の攻撃力を誇る連続技である。

受け流し技について

パイの受け流し技系は基本的に上段攻撃（一部中段）のみ取ることができたＶＦ１に比べ、下段系以外にはかなり多くの技に対応できるようになった。

⇧Ⓟという新しいコマンドで「相手の肘系や中段キック」まで取れるようになったわけだ。

入力に関しては、今回レバーとボタン間の受けつけ時間が短くなっており、⇦なり⇧とⓅはほぼ同時に入力する感じでやらないといけない。前作でレバーを左に小きざみに入れてⓅ連打で出来た方法はむろん通用しない。

いつごろコマンドを入力すればいいかについては、アキラの外門系と違って多少引きつける必要がある。外門はコマンドを入力しておいて、相手の攻撃の前に外門入力状態を「置いておく」感じなのに対して、パイのほうは相手の攻撃が伸びてくるときに入力する感じだ。

このような、いわゆる「当て身技」を持つキャラはアキラ、パイ、カゲ、ウルフの４人。この４人はそれぞれ取れる技に多少の違いこそあるが、実はこの４人のうち、当て身を狙うのにハイリスクなのが誰あろう、パイなのだ。

失敗したことを考えてみよう。アキラはⒼ⇦+Ⓟ、Ⓖ⇧+Ⓟ、Ⓖ⇩+Ⓟ失敗すると立ちⓅとしゃがみⓅになる。カゲは⇩ⓅなのでしゃがみⓅ。ウルフは⇧ⓅなのでしゃがみⓅ。さて、パイだが⇦Ⓟと⇧Ⓟで、立ちⓅと背身冲拳//あのスウェーパンチである…。狙いすましたはずの当て身も、パイのみ隙のある技に化けて



コマンドは２種類ある。メインは⇦の方。

しまうのである。こんなリスクを負っているのはパイだけで、「絶対自信アリ」ってとき以外は⇧Ⓟは狙えない。

と、なると、⇦Ⓟに頼るほかないのだが、そんなに悲観することはない。技表のところを見てもらえればわかると思うが、相手の出しやすく、こちらの取りたい技は⇦Ⓟの方に結講集中しているのだ（アキラ戦は猛虎がとれるし、ラウ戦では斜下掌、斜上掌、順歩冲掌がとれる）。

次に、「狙いどころ」だが、アキラの「裡門をガードさせて外門パターン」に似たことがパイでもできる。パイで隙のない技といえば、穿冲拳、中段キックなど。側中脚や飛燕単脚をガードさせたあともいい。コツといえば、ある程度以上はあまり深く考えないこと。例えば、「ここはアキラが外門にくるだろうからわざと何もしないでおいて、アキラの外門失敗ジャグを受け流してしまおう」…なんて考えすぎは良くない。

基本は、隙の小さい技をガードさせてその後の反撃を取る。これをメインに慣れてきたら読みでの入力を多少加えていこう。



①隙の小さい技をガードさせて…。

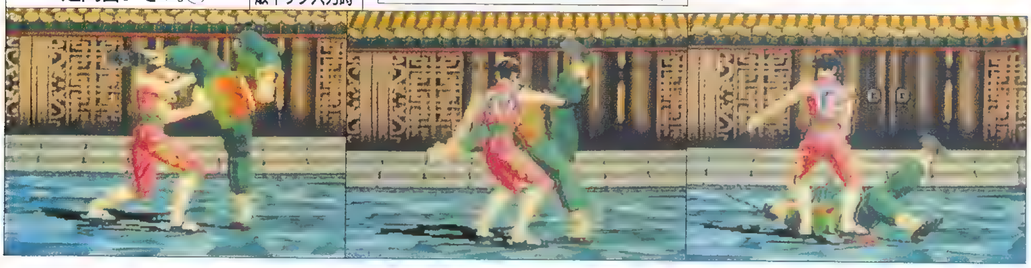


②反撃を試みた相手の技を取れ!!

螺旋按掌

螺旋按掌	
一定間合いで⇦6Ⓟ	敵キック入力時

攻撃発生・持続時間	
ダメージ　30	硬化時間　66



これも、前作同様の相手のキック攻撃を受けとめて投げに転じる技。この技で取れる技もＶＦ１のころとは違う。

技が螺旋按掌になるのか燕旋擺柳になるかは相手の出した攻撃によって違い、相手がパンチ系の技なら燕旋擺柳に、キック系なら螺旋按掌になる。ただし、コマンドのタイミングはどちらも同じ感じでいい。

Pai

燕旋擺柳

一定間合いで 6Ⓟ　敵上Ⓟ入力時

攻撃発生・持続時間	
ダメージ 30	硬化時間 70



これがＶＦ１からの受け流し技。パイの受け流しの中で一番の基本となるタイプ。

基本的なタイミングは引きつけてから⇦Ⓟを入力する。アキラの当て身とはまた違うタイミングになっている。取れる技もＶＦ１とは変化があり、ＶＦ１では裡門も猛虎もこれひとつでＯＫだったが、ＶＦ２では猛虎がこっちの方で取ることができる。

燕旋擺柳（肘取り）

一定間合いで 6Ⓟ

攻撃発生・持続時間	
ダメージ 30	硬化時間 70



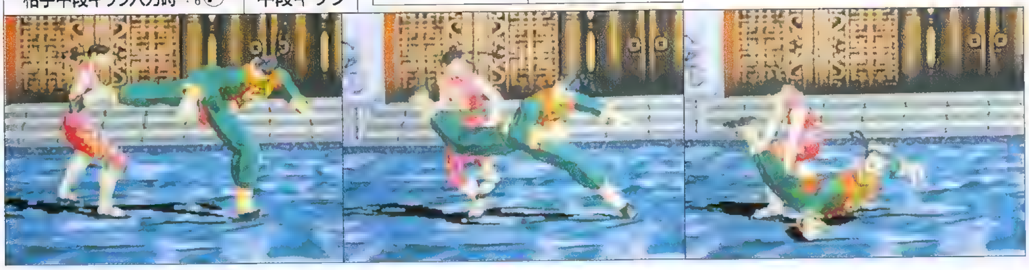
ＶＦ２から新しく振り分けられた技。見た目はただの燕旋擺柳だが、⇨Ⓟと⇦Ⓟで取れる技が違う。このためそれぞれのとれる技を覚えて使い分けなければならない。

だが、この技は失敗するとコマンドの関係で背身冲拳が出てしまう。ほかのキャラは失敗したらしゃがみⓅや立ちⓅになるのに…。つまり⇧Ⓟの燕旋擺柳は失敗の許されない技なのだ。

架脚旋転

相手中段キック入力時 6Ⓟ　中段キック

攻撃発生・持続時間	
ダメージ 30	硬化時間 54



相手の出した中段キックの足を巻きこんでねじ伏せる技。入力自体は燕旋擺柳（肘取り）と同じコマンドなので、失敗すれば例外なく背身冲拳に化ける危険性がある。

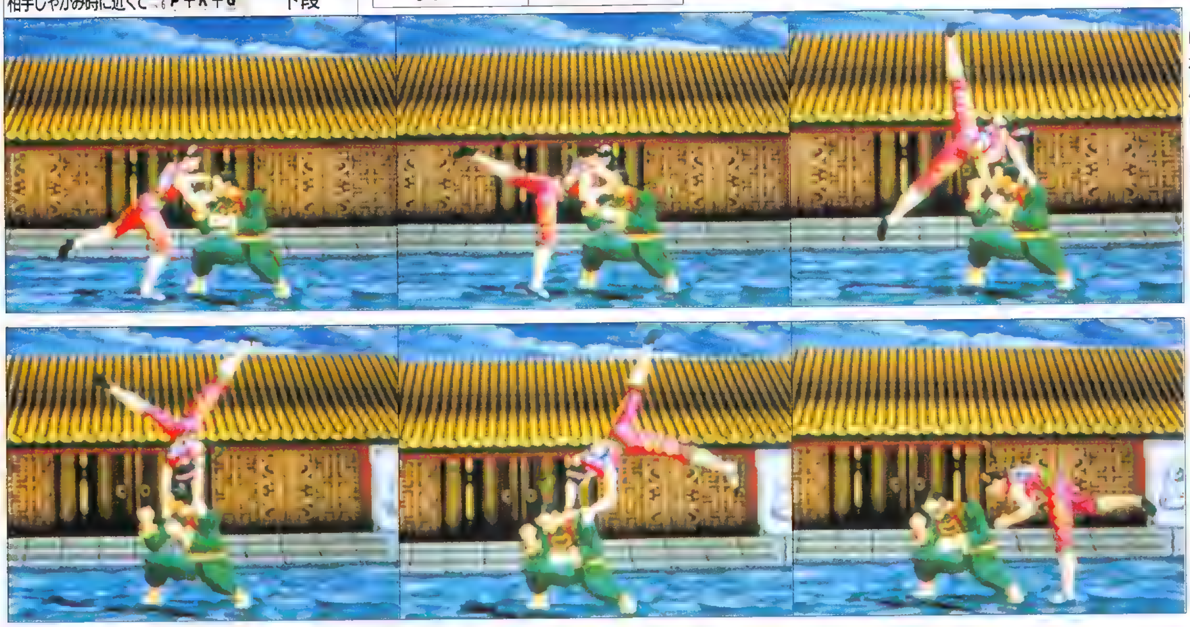
中段キックといえば全員が持っている技なので使う機会はそれなりにはあるのだが…。

ちなみにすべての当て身系技は投げ間合いである必要はなく、相手の腕なり脚なりがパイに届きさえすればＯＫ。

燕風輪翔

相手しゃがみ時に近くで 6 P＋K＋G　下段

攻撃発生・持続時間	
ダメージ	硬化時間 47･55



パイ待望の相手しゃがみ時に仕掛ける技。一応投げ判定なので、いくら相手がしゃがんでいても技の出かかりでは出すことはできない。

相手の背後に回るときから数えて相手の硬直が55、パイの硬直が47、差し引き８フレームの間、こちらが一方的に攻めることができる。

アドバタイズ画面では背後に回ったあとで、燕旋蹴を入れているが、人と違うことをしたいという人は、裏回り後しゃがみパンチ➡腿登裏旋脚が威力もあっておすすめだ。

Pai

WOLF HAWKFIELD



BASIC ARTS

基本技		ダメージ
ストレートハンマー	Ⓟ	14
ローハンマー	(⇙or⇩)Ⓟ	10
ハイキック	Ⓚ	36
ロースマッシュ	(⇙or⇩)Ⓚ	17
フェイスリフトキック	⇘Ⓚ	33
小ジャンプ攻撃		
ステップハンマー	Ⓟ(同時)	30
ロックパンチ	Ⓟ(上昇中)	30
ドロップキック	⇙Ⓚ	30
ヒールハンマー	Ⓚ(同時)	30
トークラッシュ	Ⓚ(上昇中)	30
ハンマーエッジ	Ⓚ(下降中)	22
大ジャンプ攻撃		
ジャンピングラリアット	(⇗or⇨or⇘)Ⓟ(上昇中)	30
ライジングトー	Ⓚ(同時)	36
ミサイルキック	(⇗or⇨or⇘)Ⓚ(上昇中)	50
ハンマーキック	Ⓚ(上昇中)	30
ヒールクラッシュ	Ⓚ(下降中)	30
バックサイドキック	(⇖or⇦or⇙)Ⓚ	40
背後攻撃		
ローリングハンマー	Ⓟ	12
バックローハンマー	⇩, Ⓟ	30
ローリングハンマー(しゃがみ)	(⇙or⬇or⇘)Ⓟ	12
バックキック	Ⓚ	30
バックドロップキック	⬇, Ⓚ	36
バックキック(しゃがみ)	(⇙or⬇or⇘)Ⓚ	30
ダウン攻撃		
エルボー	⇧Ⓟ	30
エルボー（失敗)	⇧Ⓟ	
ハイエルボー	⬆Ⓟ	40
ハイエルボー（失敗)	⬆Ⓟ	
サマーソルトドロップ	⇧Ⓚ	20
サマーソルトドロップ（失敗)	⇧Ⓚ	

基本技

●ローハンマー
相手の攻撃を押さえたり、投げを回避するのに使用する。ディフェンス要素の高い技。しかし、この技からのバリエーションが豊富で多彩。攻撃の出発点とも言える。

●ロースマッシュ
モーションは大きいがリーチは長い。牽制に最適。

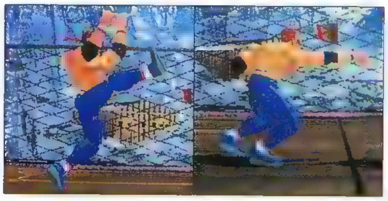


普段はミドルキックまたは中段攻撃と呼ばれる。

●フェイスリフトキック
いわゆるミドルキック。中段攻撃になっており、しゃがみガードはできない。ダメージも高く33、カウンターなら50近い。ヒットすれば相手は必ずダウンする。

小ジャンプ攻撃

●ロックパンチ
軽くジャンプしたあと、着地後にパンチを出す技。無理に使う必要はなく、操作ミス以外はまず考えられない。



まず使わないロックパンチ。フランケンシュタイナーのミスか?

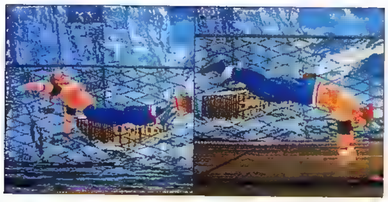
●ヒールハンマー
あえて使用する状況はないが、フランケンシュタイナーの不成立で出やすい。だが、判定は強くあなどれない。

●トークラッシュ
前作からの継承技であるが、トラッシュトーク（ヤジ、暴言）と呼んでしまったのは自分だけではないはず。どちらにしても使わない技。

大ジャンプ攻撃

●ミサイルキック
派手なネーミングの技だが威力も高く「50」とジャンプ攻撃中最大を誇る。技を仕掛けたあとはダウン状態になる。

●ライジングトー
一番使用頻度の高いジャンプ攻撃。相手に押されているとき使うと切り返せる。ただし、近い距離の立ちⓅに対しては有効ではない。ほかに、相手が空高くジャンプしてるときの迎撃技としても使える。ウルフは大ジャンプ攻撃を出したあと、もう一度技を出すことはできない。注意しよう。



めったに見られないジャンピングラリアット。威力は強いミサイルキック。

●バックサイドキック
自分の後ろ方向に出る技。大ジャンプで相手を飛び越したときに使おう。



バイーン!!
慣れない相手なら食らってくれる。

背後攻撃

●ローリングハンマー
振り向き攻撃の中では、一番早く振り向いてくれる技。このあとⓀを入力すれば連続攻撃となる。



振り向き攻撃の中では、一番早い。

●バックローハンマー
下段攻撃。もちろん立ってガードすることはできない。振り向くスピードも早く、威力も高いので使いやすい技。ただし、レバーの入力は真下のみ有効でⓅの受付時間も非常に短い。よってこの技は、（⇩＋Ⓟ）と覚えたほうがいいだろう。



しゃがみからのローリングハンマー。やや遅め。

●ローリングハンマー（しゃがみ）
しゃがみ状態からのローリングハンマーというだけで大きな差はない。この技を狙って使うことはないだろう。



当たればラッキー?のバックキック。

●バックキック
振り向いてのハイキック。不用意に近づいてきた相手以外にはあまり当たらない。威力はそこそこあるので遊び程度に抑えよう。



一番使えるバックドロップキック。

●バックドロップキック
技を出すのであればこの技をススメる。出るまでのスピード、威力、下段攻撃と申し分ない。相手が転ぶというのもいい感じ。だが、最近は対応されつつある。



基本的にはバックキックと同じ。

●バックキック（しゃがみ）
前出のローリングハンマーと同じで、しゃがみだから特別ではない。ローリングハンマー同様、出るまでが遅い。

ダウン攻撃

●エルボー
空から全体重を載せて相手に肘打ちを食らわす技。ダメージは大きめで素早く相手を襲うため、技の性能は高いと言える。

●ハイエルボー
エルボーの強力版。相手に達するまでの時間は長くなるが、とうぜん攻撃力も高くなる。ミドルキックやボディーブローで、カウンターダメージを与えたときはこちらを狙おう。「この技でダウンさせればハイエルボーが入る」と覚えてしまったほうがいい。



ウルフのハイエルボーは強力。

●サマーソルトドロップ
攻撃判定は早く発生するが、失敗したときのリスクが大きい。威力も低いので使わなくてもいいのでは。



失敗を考えるとあまり使いたくない。

ジャブストレート

Ⓟ19Ⓟ	上段



攻撃発生・持続時間	9−3		
ダメージ	14+14	硬化時間	14

単なる左右のパンチ連打ではあるが、初心者のために補足しておくと、この技を出すだけでも前へ進むことができる。

つまり、安易なけん制だけではなく、相手にプレッシャーをかけるのに十分な役割を果たす。このあと投げるのか、下段攻撃か、それとも中段攻撃なのか。ただのパンチと言えどもこちら側に攻撃選択肢がある。軽視できない技だ。

エルボーバット

⇦6Ⓟ+Ⓚ	上段



攻撃発生・持続時間	13−4		
ダメージ	30	硬化時間	25

バーチャ独特の技、ヒジのように見える攻撃。エルボーなのでヒジには変わりないが、バーチャファイターの世界で言う中段攻撃のヒジとはまるで違う。

技が出るまでの時間はなかなか早いが、攻撃判定は上段になっており、これと言って使う場面はない。だが、ヒットすれば必ず相手はダウンしてくれるというメリットはある。

1、2、アッパー

Ⓟ19Ⓟ25Ⓟ	上段



攻撃発生・持続時間	18−4		
ダメージ	14+14+28	硬化時間	26

1、2、アッパーは前出のジャブ、ストレートの延長上にある技である。ジャブ、ストレートのⓅⓅにⓅを1回加えれば良いということからもそれはわかるだろう。だが、その1回加わったパンチが非常に有効で、しゃがみガードできない中段攻撃になっている。

また、最後のアッパーは連続攻撃になっておらず、始めのパンチが入ればアッパーまでというふうにはいかない。しかし、無理に反撃を試みたり、投げを警戒している相手をカウンターで浮かせることもできる。

エルボースマッシュ

Ⓟ19Ⓟ25(⇨Ⓟ)6	上段



攻撃発生・持続時間	12−4		
ダメージ	14+14+20	硬化時間	24

エルボースマッシュは1、2、アッパーの最後のアッパー部分がエルボーに変化した技である。だが、変化したのは見ためだけでなく内容も大きく違っている。

まず、3発すべてが連続攻撃である。1発目のパンチが当たれば3発目のエルボーまでヒットする。ただ、このあたりは性能が良いが、最後のエルボーは上段攻撃になっており、しゃがまれていると簡単にやり過ごされてしまう。さらに、1、2、アッパーよりスキが大きいので、これといって使う場面はなく、返し技として使うのであればⓅⓀのほうが断然良い。

ソニックアッパー

⇧Ⓟ	中段



攻撃発生・持続時間	15−3(近) 18−4(遠)		
ダメージ	22	硬化時間	22(近) 26(遠)

バーティカルアッパーと似ているが、こちらはしゃがみガードしている相手にダメージを与えることはできない。ただ、強制的に立ち上がらせることができるため相手にとっては嫌なもの。

しかし、今回はVF1と違い、アッパーから相手を投げるのは難しくなったため、ソニックアッパーからつなぐのはつらくなっている。

バーティカルアッパー

⬊Ⓟ	中段

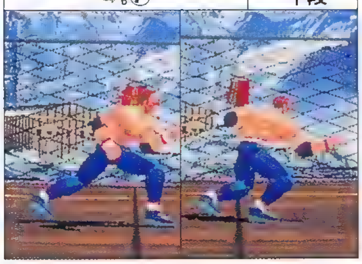


攻撃発生・持続時間	13−3		
ダメージ	22	硬化時間	22

ウルフの技の中でなくてはならない技の1つ。主に相手に押されているときに、しゃがみⓅからつなぐと非常に効果的だ。ここで相手がなんらかの技で抵抗を試みるとまずバーティカルアッパーが当たり、カウンターで大きく浮いてくれる。その際、Ⓟからのつなぎは早ければ早い程良く、先行入力をうまく使いたい。リズミカルにボタンを押そう。

ボディーブロー

⇨6Ⓟ	中段



攻撃発生・持続時間	14−3		
ダメージ	20	硬化時間	24

非常に重要な技。この技が追加されたのはウルフにとってかなり嬉しい。主な使い方はバーティカルアッパーのようにしゃがみⓅからのつなぎが良い。かなり前に伸びるため、アッパーがスカる欠点も補ってくれる。

また、裡門→裡門の連携を止めるほど判定も強く、押されたときに使うと有効。ただ、スキがちょっとある。

レベルバックチョップ

⇦Ⓟ	上段



攻撃発生・持続時間	20−3		
ダメージ	20	硬化時間	32

逆水平チョップ。いきなり出すと相手はビックリするが、これが残念ながらまず当たらない。やはり、上段攻撃であるというのがその理由であろう。さらに、出るまでが早いというわけでもなく、技を出したあとのスキは長い。最低でも相手に投げられてしまうだろう。使える場面は考えられず忘れてしまってもいい技かな。

ハンマー・キック

Ⓟ,9Ⓚ	上➡上

攻撃発生・持続時間	12—4		
ダメージ	14+30	硬化時間	22

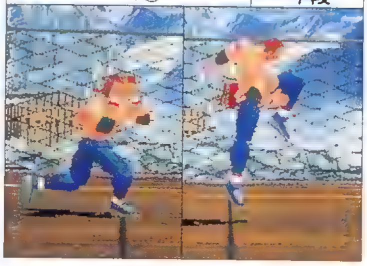


ⓅⓀと呼んだほうが分かりやすいだろう。返し技で最も多く使われる技であり、基本的にはすべてのキャラが保有している。なぜ返し技に最適かと言うと、まずⓅが一番技の中で出るのが早く、キックまで連続でつながる。この際相手はダウンしてくれるので主導権を奪い返せるため。このⓅⓀで返せる技を知るようになれば、初心者でもある程度戦える。

ニーブラスト

⇨6Ⓚ	中段

攻撃発生・持続時間	15—2		
ダメージ	30	硬化時間	29



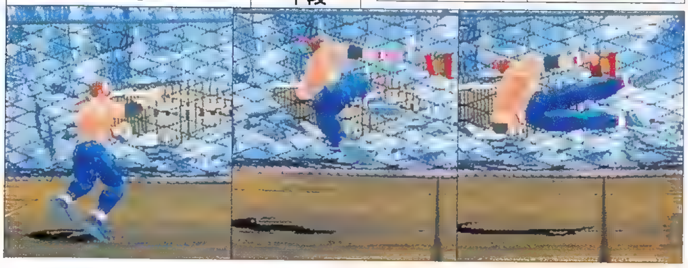
いわゆるヒザ。ウルフを使いこなしている上級者が巧みに見せる技。中段攻撃になっており、カウンターをとれば相手を浮かせられる。この際、大ダメージを期待できるが、いかんせんリーチがないため非常に当てにくい。

やはり、単発で使うのではなく、投げとみせかけてじつはヒザ、と使いたい。しゃがみⓅからの連携も有効。

ドロップキック

⇦Ⓚ	中段

攻撃発生・持続時間	23—5		
ダメージ	30	硬化時間	22D



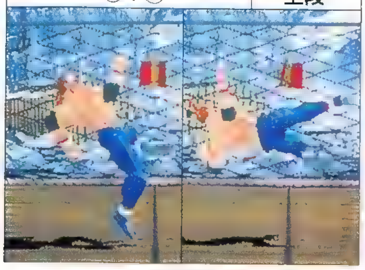
インストにも載っている技だが、じつは小ジャンプ攻撃扱い。しかし、まず使わない小ジャンプ攻撃の中にあっては、狙って使用する数少ない技の一つ。さて、かんじんの使いどころだが、相手を押さえ込んでいるときにサッと一歩退がり、いきなり出してみると有効。相手が反撃に転じようとした気勢をそぐことができる。攻撃判定は中段。

また、技のあと自分はダウン状態になるので、ガードされたりかわされたとしても大ダメージを覚悟しなくてもいいのは使いやすい。

ネックカットキック

Ⓚ+Ⓖ	上段

攻撃発生・持続時間	20—5		
ダメージ	30	硬化時間	47



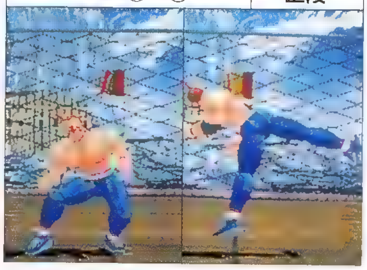
言わずと知れた延髄切り。自らも倒れながら蹴りを繰り出すため、キックの当たる当たらないにかかわらず、自分はダウン状態になる。そのため大きなダメージを覚悟するほどではない。

ネックカットキックは攻撃判定の発生時間が遅いため、返し技に使えるようなところはなく、ここぞという場面が見当たらない。

ローリングソバット

⇨6Ⓚ+Ⓖ	上段

攻撃発生・持続時間	19—4		
ダメージ	36	硬化時間	35

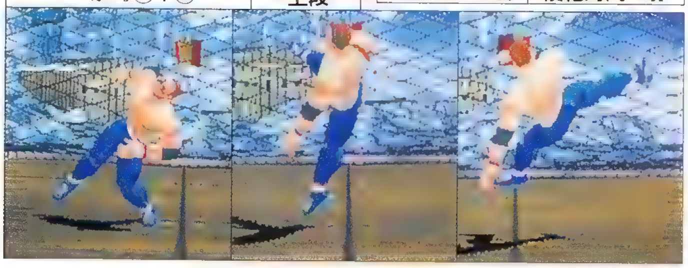


技を出すときに、大きく前に片足を繰り出すため意外なところまで届く。さらに、技のバックモーションでも大きく後ろに退がるため、相手にガードさせれば反撃は受けない。たとえ技が空振りしたとしてもよほどの上級者でなければ反撃はされないだろう。相手の出会い頭に置いておくように使えば、カウンターを取りやすい。

フライングニールキック

⇨16⇘6Ⓚ+Ⓖ	上段

攻撃発生・持続時間	23—6		
ダメージ	30	硬化時間	47



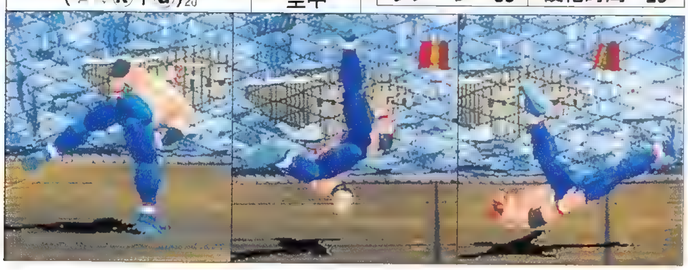
かなりの距離を移動してくれるあびせ蹴り。よほど遠い距離で出さない限り、相手は射程内に入っているはず。逆に、攻撃判定が発生するまでの時間は遅いので、近距離で出す技ではない。簡単に潰されてしまう。

しかし、技の判定が出てしまえばかなり強く、相手の技を今度はこちらが潰す番。このあたりは紙一重になっており、使う間合い、状況ともなかなか難しい。また、ガードされたあとは大きくうしろに退がるので、反撃は受けにくい。ただし、多用すべき技ではない。

フロントロールキック

(⇦⇦Ⓚ+Ⓖ)20	空中

攻撃発生・持続時間	30—5		
ダメージ	30	硬化時間	29



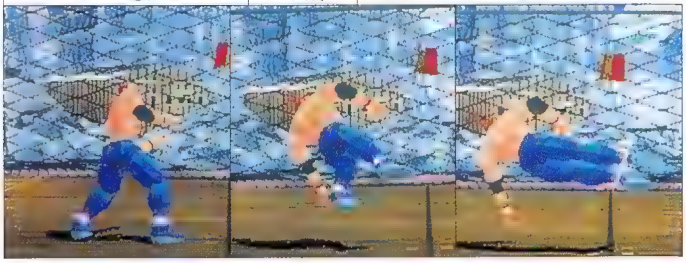
フライングニールキックに似ているが、移動距離がまったく違い、フロントロールキックはほとんどその場で繰り出す技という感じ。うかつに近づいてくる相手に有効だが、けん制程度に使うくらいが一番いいだろう。攻撃判定は中段でヒットすれば相手はダウンする。

あえて使うのであれば、前出のドロップキック、フライングニールキックと同じ使い方が有効だろう。チョット退がって出すという感じ。この3つは、プレイヤーの好みでどれを選んでもいいんじゃないかな。

ロー・ドロップキック

(⇐ ⇓ K)16	下段

攻撃発生・持続時間			16−5
ダメージ	20	硬化時間	44



有効な下段攻撃が少ないバーチャファイターにおいて、かなり高性能の部類に入る技。とくに、攻撃判定が発生するまでの時間はとてつもなく早く、この技を見てからしゃがみガードできるプレイヤーはまずいないだろう。

その代わりと言っては何だが、ガードまたは空振りしたときはかなりの硬直があるので、まず反撃を受けると思っていい。最低でも投げ返しは試みておこう。ただ、かなり使える技であることには変わりないので、ガードされても気にしないくらいの意気込みで構わない。

低空ドロップキックの使い方

さて、ここのコーナーではもう少しロー・ドロップキックについて考えてみよう。とりあえずどんな技であるのか、またこの技は非常に有効な技であるということも分かっていただけたと思うので、あとは使い方、出し方などをフォローしていきたいと思う。かなりマニアックな技なので、うまく出せるようになれば戦略性も高くなる。



なかなかマニアックな技だ。

まず使い方。下段攻撃であるということから、相手が立ちガードのときに使うのはもちろんだが、その場面に限定してしまうのはどうだろうか。

もちろんその状況で使用するのは間違っていないが、ウルフには強力な投げ技が備わっている。相手が立ちガードであれば、投げを試みるのが理想的ではある。

しかし、そう簡単に事が運ぶわけではなく、当然相手もこちらの投げをしゃがみパンチなどでかわそうとしてくるはずだ。そこで、ロー・ドロップキックを使ってみよう。まず当たってくれるはずだ。

このロード・ロップキックを、相手も技で止めるのは非常に難しいのである。しかも狙って行なうのは絶対に無理な話。それほどこの技は出るのが素早く、鋭いと言える。

以上のことからロー・ドロップキックは、投げや中段攻撃を意識させれば、それだけ有効度を増してくる技だ。単発で出すのではなく、うまく連携に組み込みたい。



しゃがみパンチから…



低空ドロップキックだ。

次は出し方。実はロー・ドロップキックは非常に出すのが難しく、慣れないうちはほとんど出ない。

同じコマンドに、天地頭落、地崩腿などがあるが、それらと比べるとはるかに難しいのだ。やはりコマンドの入力受付時間が短く、最後レバー方向は、真下で行なわなければ出てくれないというのはなかなかシビア。

ということで、少しは出しやすくなるコツをお教えしよう。まず始めの壁となるのが入力時間。本人は急いで入力しているつもりでも、まだ遅いというのもあり得る。前から真下までは、なるべく一直線で向かっていく感じを心がけよう。

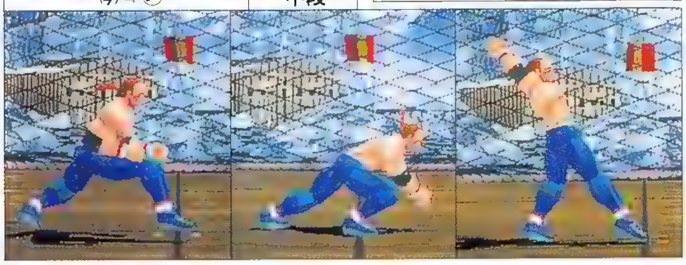
だが、以上のことを意識しすぎると、操作が雑になり次の壁が突破できない。それは、真下入力プラスⓀ同時入力。完全にこのような方法でないと、いけないわけではないが、この心がけが大事。とりあえずミドルキックが出てしまうのはレバーが前斜めに入っている証拠。

しかし、最後はやり込んで、感覚で覚えるのが手っ取り早い。しゃがみパンチからの入力が実戦的で、一番やりやすいんじゃないかな。

リバーススレッジハンマー

(⇓)⇐ Ⓟ	中段

攻撃発生・持続時間			12−5
ダメージ	30	硬化時間	38

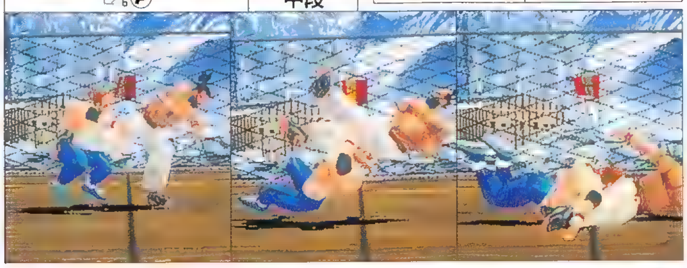


リバーススレッジハンマーは攻撃判定の発生時間が早く、打ち負けることは滅多にない。このように考えれば使い易そうな技に感じるが実際はそうでもなく、リーチが短いのが非常に厳しく使いどころが見当たらない。さらに、コマンドの性質上しゃがみ待ちをしながらか、しゃがみパンチを出した直後など限られた場面でしか出すことができない。じつは、ここの部分が一番のネックとなっており、自在に使いこなすのは難しいと言える。また、ジャイアントスイングの失敗でたまに出ることがあるが、この場合はかなりの確率で当たってくれる。

ドラゴンスクリュー

⇧6 Ⓟ	中段

攻撃発生・持続時間			—
ダメージ	60	硬化時間	83



ウルフが持っている唯一の返し技。当て身投げと言ったほうが分かりやすいだろう。取れる技は、全キャラに対してのミドルキック。ほかに、ジェフリーのケンカキック、カゲの散弾裏蹴りも取ることができる。

コマンドがコマンドだけに、しゃがみパンチでけん制するつもりが、ドラゴンスクリュー！ということが多いだろう。狙って使うのであれば、ラウンド開始直後のミドルキックかウルフの起き上がりに重ねてくるミドルキックあたりがいい。ただ、後者のほうはバクチ要素があるため少々恐い。

アックスラリアート

⇨16⇨6 Ⓟ	強上段

攻撃発生・持続時間	24—8		
ダメージ	40	硬化時間	38



もうおなじみの立ちガードできないアックスラリアート。正式には強上段攻撃と言うらしい。この技もたまに使う程度で抑えておけば、当たると嬉しいというレベル。必ずしも必要な技ではない。反応の速いプレイヤーにはかわされるしね。

しかし、かわされたとしても相手の反撃に迷いがあったり、出遅れたりすればこちら側のチャンス。そのままダッシュで逃げても構わないが、背後攻撃を試みてみるのもいいのでは。まあ、絶対に有効というわけではないが、やってみる価値はある。相手にあわせて使ってみよう。

ショルダーアタック

(Ⓟ)20	中段

攻撃発生・持続時間	19—11		
ダメージ	20〜70	硬化時間	32



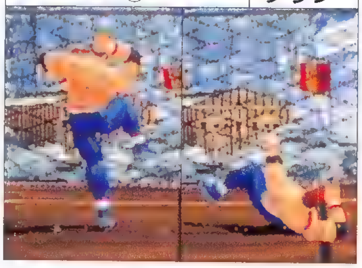
アメリカンプロレスらしいスピードとパワーを兼ね備えた技。距離によってダメージが変化するという特別な性質を持っており、最高値と最低値では3倍以上の差がある。

もともとガードされてしまったのなら反撃は必ず受けてしまう技だけに、ショルダーアタックを使うなら近距離、または至近距離でも構わないほど。

エルボードロップ

16 Ⓟ	ダウン

攻撃発生・持続時間	27—4		
ダメージ	20	硬化時間	49



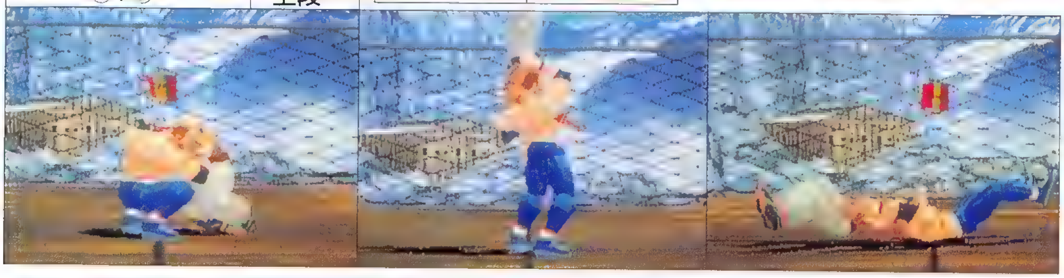
相手がダウンしているときに使用する追い打ち打撃。一番早く相手にダメージを与えられるダウン攻撃だが、その分威力も少なめになっている。

主に使用する場面としては、ヒザやアッパーで浮かし、空中でお手玉のように追い打ちをかけた後。ジャイアントスイングで最もダメージが少なかった後がいいだろう。

ブレーンバスター

Ⓟ＋Ⓖ	上段

攻撃発生・持続時間	—		
ダメージ	60	硬化時間	137D

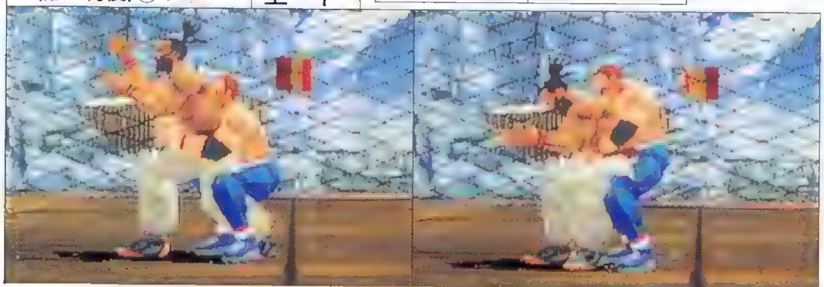


ウルフには強力なコマンド投げがあり、投げ返しをされてしまう通常（Ⓟ＋Ⓖ）投げはイマイチ軽視されがちだが、絶対にそんなことはない。もちろんスタイナーズ・スクリュードライバーやジャイアントスイングが決められれば理想的だが、その状況を良く判断して使い分けたほうがいいだろう。やはり、お手軽さは一番高い。

ジャーマンスープレックス

(敵の背後)Ⓟ＋Ⓖ	上・下

攻撃発生・持続時間	—		
ダメージ	80	硬化時間	176



俗に言う背後投げ。滅多に決めるチャンスが少ないせいか、背後投げが決まると非常に場が盛り上がる。相手の背後を取ったのなら迷わず近づき、振り返る前にいただこう。

また今回の2からは、相手が少しでも振り向く動作に入ってしまうと投げることができなくなってしまった。そのため、前作で有名だったしゃがみパンチを当ててからの背後投げもできない。このあたりは少々残念だ。ただ、ダッシュで逃げようとする相手がダッシュ動作になっていても、投げの間合いであればもちろん逃がさない。

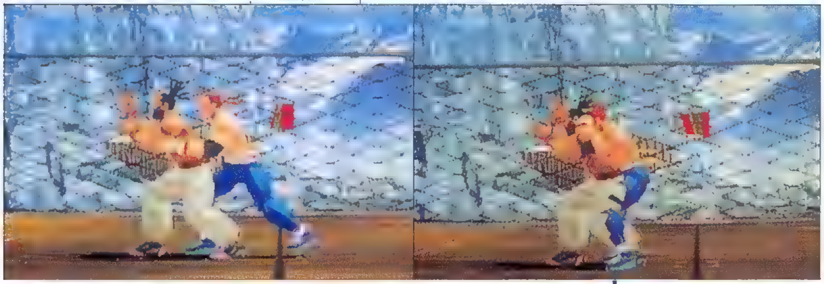
また、ジャーマンスープレックスは相手が立っている状態でも、しゃがんでいる状態でも投げることができる。後ろを取られているのに、しゃがんでいる相手はまずいないだろうが、もしそのような機会があれば狙ってみてくれ。



ドラゴンスープレックス

(敵の背後)P＋K＋G	上段

攻撃発生・持続時間	―		
ダメージ	85	硬化時間	169



ドラゴンスープレックスも相手の背後から投げる技。羽交い締めの状態から相手を後ろに投げる。ジャーマンスープレックスより威力が高く、相手に与えるダメージも大きい。そしてコマンドは、普段まったく使わないⓅⓀⒼ三つ同時押しで行なうため、いかにも狙って投げたという感じを相手に印象づける。街中で決めれば、ギャラリーに混じっているプロレスファンが「おお、ドラゴンスープレックス」と叫んでくれるのは間違いない。それほどインパクトもあり、なかなかマニアックな技だとも言える。

ただし、ジャーマンスープレックスと違いしゃがんでいる相手を投げることはできない。まあ、そのような機会は少ないので、それほど気にすることもないだろう。やはりウルフ使いであればドラゴンスープレックスを狙っていこう。



ボディスラム

6 P	上段

攻撃発生・持続時間	―		
ダメージ	50	硬化時間	178



ボディスラムが偶発的に出てしまうのは、前作からの伝統（?）だろうか。今回もボディスラムをあえて狙うのではなく、ボディーブローのつもりが、投げになったものが多いだろう。ただし、ソニックアッパーのコマンドでは投げにならず、ボディスラムはレバー前のみでしか成立しない。だが、アッパーよりボディーブローのほうが使用頻度が高いので、このあたりは恵まれている。

フランケンシュタイナー

K＋G	上段

攻撃発生・持続時間	―		
ダメージ	60	硬化時間	118



リング際で追い込まれたときに使われる投げ技。相手の頭を両足ではさみ後ろへ投げる。かなりの距離を稼げるため、少々余裕がある状態でもリングアウトを狙える。もちろんジャイアントスイングも後ろへ投げるが、お手軽さ、リングアウトが目的ならフランケンシュタイナーで決まり。いずれにせよ、ここ一番では頼れる技。ウルフは一発逆転性を秘めている。最後まであきらめてはいけない。

ダブルアームスープレックス

⇦6Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段

攻撃発生・持続時間			—
ダメージ	70	硬化時間	182



前作から引き継がれているしゃがみ投げ。しゃがみ投げとは、しゃがんでいる相手のみを投げることができる技であり、立っている相手はたとえ大技のスキであろうと投げることはできない。

しゃがみ投げと一言でいっても、そのチャンスは非常に少なく、相手のスキを見事に突くのは難しい。実際、確実に投げているプレイヤーはほんの一握りに過ぎず、それらのプレイヤーたちは超一流と呼ばれている。

主にしゃがみ投げの狙いどころは、相手の技のスキがあるところであり、ずっとしゃがんでいる相手を投げるという感覚はありない。その狙いやすい技とは、ラウ・パイ親子の燕旋蹴、ブライアント兄弟のレッグスライサー、リオンの前掃腿など。これらの技はガードした後でも投げることが可能。とくに、レッグスライサーについては、カウンターでダウンさせられない限り、技を喰らった後でもしゃがみ投げを決めることができる。見逃さないように神経を集中させよう。

サイドスープレックス

⇩6Ⓟ+Ⓖ	下段

攻撃発生・持続時間			—
ダメージ	60	硬化時間	109



通称引っこ抜き投げ。このサイドスープレックスは、しゃがみ投げの中で一番威力は低くなっている。しかし、その後の追い打ち攻撃が入るので損得勘定では問題ない。この投げが一番やりやすいというプレイヤーならこれを狙おう。

また、これはしゃがみ投げすべてに言えることだが、レバー入力とボタンはすべて同時押しを心がけたほうがいい。レバーを入れてからボタンを押したのでは受付時間を越えてしまう。

タイガードライバー

⇦6Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段

攻撃発生・持続時間			—
ダメージ	70	硬化時間	179



タイガードライバーもしゃがみ投げの一つ。組み方はダブルアームスープレックスと同じだが、タイガードライバーは後ろへは投げず、そのまま手前に落とす技。

奪う体力の量はダブルアームスープレックスと同じだが、3つあるしゃがみ投げのうちタイガードライバーだけ追い打ち攻撃をかけるのは難しい。初心者なら起き上がる動作が遅いため喰らってくれる可能性はあるが、上級者であればまずかわされてしまう。

また、ほかのしゃがみ投げの狙いどころとしては、相手の起き上がり下段蹴りをかわした後がチャンスとなる。VF2では、立ち投げではなくしゃがみ投げになっている。立ち投げができたというときは、相手が立ってくれたときのみであって普段はできない。しかし、この状態をしゃがみ投げするのには、かなりの熟練を要する。相手がどの方向に転がるのか、どのタイミングで技を出してくるのか、すべて一瞬で判断しなくてはならず、間合いの見切りも重要である。

スタイナーズ・スクリュー・ドライバー

(⇩⇘Ⓟ+Ⓚ)28	上段	攻撃発生・持続時間	—
		ダメージ 80	硬化時間 213



今回から新技扱いになっているが、前作から馴染みの深い読者であれば、スプラッシュマウンテンがスタイナーズ・スクリュー・ドライバーになったと言ったほうが分かりやすいだろう。もちろんコマンドも同じままである。

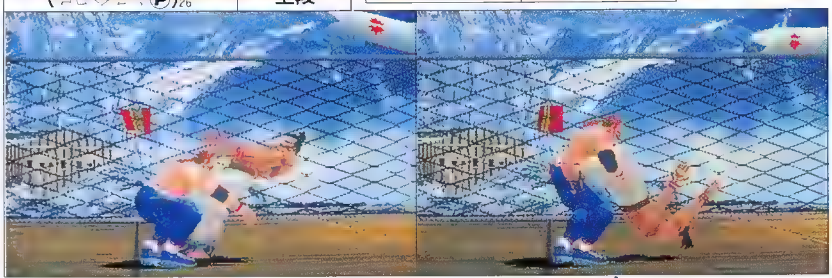
ただし、わずかに変更されているのが、しゃがんだままの入力では出ないという点。つまり、レバーを一度ニュートラルに戻さないで、レバー真下から右下→真下→右下(右方向)の入力では技がかかってくれず、しゃがみパンチになる。

また、コマンドがしゃがみダッシュのコマンドになっているので、ある程度距離が離れていても一気に間合いを詰めて投げを行なう。このあたりがジャイアントスイングより一般的に楽なコマンドということで、相手に与えるダメージは今回No.2に甘んじている。

しかし、ウルフにとって強力な武器となるのは疑わない投げ技だけに、決められるときはしっかりと決めていきたい。

ジャイアントスイング

(⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ)26	上段	攻撃発生・持続時間	—
		ダメージ 100	硬化時間 226



ウルフを象徴する代表的な大技の一つ。相手の足を両手でつかみ、合計で2回転半させる。そのあとは遠心力を利用して遠くへ放り投げる。噂通りの豪快な投げ技で威力も申し分ない。最低でも体力の2分の1は奪うことができ、相手の技の硬直時間中に決めることができれば、さらに多くの体力を奪うことができる。またこの際は、ダッシュでダウンしている相手に近づき、ハイエルボーを決めることができる。慣れてくれば体力の減りで判断できるようになる。

ジャイアントスイングは、始めに後ろ方向へ入力するために投げ間合いの外へ出る可能性がある。やはりこれを防ぐのにⒼボタンを利用する方法がある。すでに、かなり以前から行なっている読者もいると思うが、どうしても出しにくいのであれば使ってみることをススメたい。冷静に、そして素早く入力しよう。



Wolf

JEFFRY McWILD



基本技

ジェフリーの基本技は5種類あるが、その中で覚えておいてほしい物がこれである。

やはり一つ目に挙がってくるのがこれ、ローナックルだ。リーチと威力は数多いキャラの中でも一番と言えるだろう。主に近距離で相手の技をつぶすのに使い、スプラッシュのコマンドをしくじるとこの技が出る。



なんでもつぶすぞ。

次に使えるのがサイドキック。リーチと威力が強力で、先っぽをカウンターで決めれば、ライデンドロップが入る(ことが多い)。しかし、ガードされるとサマーを喰らう。

小ジャンプ攻撃と大ジャンプ攻撃

ジャンプ攻撃の中では、それほど能力的に変わる物はない。これらの技は、相手の起き上がりなどに出す下段攻撃をよけるために使えそうだ。



よけキーック!!



連続技につなげたぜい!!

この中で、決まった後に空中で他の技につなげるのはこれだろう。

ステップナックルはカウンターで入った後に、一歩前に踏み込んでいるため「アッパー」がつながる。しかし、出がゆっくりなので注意して使おう。ねらって使うのならばステップキックが良く、判定が出るのも早いので強いぞ。

大ジャンプ攻撃はけっこうあるのだが、使えるのはやはりキリングバイツだろう。その理由も簡単で、ジャンプ攻撃のわりにスピードも速く、なにより中段攻撃なのがウレシイ。相手に追いつめられた時に使い、こちらの反応さえ速ければミドルキックなどの足先に決めることも可能だ。



技に…、



あわせてやるのも良い。

BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ
ストレートナックル	Ⓟ	14
ローナックル	(⇙or⇩)Ⓟ	10
アッパーキック	Ⓚ	36
バーティカルキック	(⇙or⬇)Ⓚ	17
サイドキック	⇘Ⓚ	33
小ジャンプ攻撃		
ハンマーダウン	Ⓟ(同時)	30
ステップナックル	Ⓟ(上昇中)	30
ヒールドロップ	Ⓚ(同時)	30
ステップキック	Ⓚ(上昇中)	30
プッシングキック	Ⓚ(下降中)	22
大ジャンプ攻撃		
ライジングサンハンマー	(⇗or⇨or⇘)Ⓟ(上昇中)	30
キリングバイツ	Ⓚ(同時)	36
ジャンピングフットスタンプ	(⇗or⇨or⇘)Ⓚ(上昇中)	50
フライングローキック	Ⓚ(上昇中)	30
ヒールスタンプ	Ⓚ(下降中)	30
リアキック	(⇖or⇦or⇙)Ⓚ(上昇中)	48
背後攻撃		
スピンナックル	Ⓟ	12
バックダブルハンマー	⇩6Ⓟ	30
スピンナックル(しゃがみ)	(⇙or⬇or⇘)Ⓟ	12
バックキック	Ⓚ	36
バックヒールキック	⇩6Ⓚ	36
バックキック(しゃがみ)	(⇙or⬇or⇘)Ⓚ	30
ダウン攻撃		
フライングボディプレス	⇧Ⓟ	30
フライングボディプレス(失敗)	⇧Ⓟ	
ライデンドロップ	⬆Ⓟ	40
ライデンドロップ(失敗)	⬆Ⓟ	

次に使い易いと言うか、よく見る技がリアキックで、相手を一度跳び越した後にその背中を蹴り跳ばす攻撃である。判定と威力もバツグンで、ガードすることはできない。しかし、大ジャンプ攻撃の上手い人や、サマーソルトの使い手には十分注意すること。跳び越すまでがスキになるしね。



跳びこすのだ!!



返し技に気をつけること!!

背後攻撃

背後攻撃、ジェフリーを使っている際に、相手に背中を見せてしまうとかなりあせる。それは背中を見せる技がジェフリーにはないからであり、これらの技を覚えていれば恐れることはないハズだ。



やべっ背を見せちゃった。

まず初めに、一番スピードのある攻撃。これは、スピンナックルがやはり最速だと思われる。だが、リーチの点を見ると、バックキックの方が長く威力もあるので、どちらがいいとも言えない。



スピードがあり、カウンターで入ると…。

そこで覚えておいてほしいのが、2つある攻撃のバックダブルハンマーとバックヒールキックである。どちらも中段攻撃であり、動きは遅いものの攻撃範囲も広い。私は、どちらかと言えばリーチの長いバックヒールキックをお勧めしよう。



ヒールの方が長いのでいいぞ。

また、相手に背を見せた時、一回しゃがんで見るのも一つの手段だ。しゃがんだままふり返り攻撃を出すと、相手の上段攻撃をよけながらハイキックが出せ、カウンターで決めやすいぞ。それがスピンナックルなら、その次に何かしら決まるので覚えておこう。



しゃがんでよけつつカウンターをねらえ!!



こっちもⓅなら連続技につなげるぜ。

ダウン攻撃

ダウン攻撃はかなり早く決めやすい。ボディプレスとライデンドロップ、どちらを使うかは、メインでボディプレスを勧めてみたい。しかし、距離をまちがえるとスキがでかいので注意しよう。ボコボコに返されてしまうぞ。



よけられると何でも決められる。

ライデンドロップは、カウンターで技が決まった後じゃないと入らない。しかも、威力がデカイ物じゃないと決まらないので覚えておこう。主に、カウンターでアッパーキックや、ケンカキックの後にねらうといいだろう。ライデンドロップは、よけられるとダウンした後と同じ扱いなので、知っておくといいだろう。



ケツはバックブリーカーの後にも入りやすい。

ナックル・キック

Ⓟ19Ⓚ　上➡上

発生時間、持続時間	12-4		
ダメージ	14+30	硬化時間	22



全キャラが持っていて、一番使われているのだが一番地味なのがこれ、PKである。ジェフリーのナックル・キックは、まあまあなリーチがあるのでかなり利用度は高い。返し技として見ても、パンチが入ったけどキックが入らないと言ったことはなく、十分合格な使い勝手ともいえよう。しかも、これが入ればダウン攻撃（小）が入るので覚えておこう。

ダブルナックル

Ⓟ19Ⓟ　上➡上

発生時間、持続時間	9-3		
ダメージ	14+14	硬化時間	14



これだけ単品で見ると何だか使えなさそうではあるが、こんな技には良い使い道がある。まずは、このダブルナックルのリーチを覚え、ガードばかりしている人に立ち向かっていく。そこで、一発入ればPKもしくはPスプラッシュに持ち込むところ、Pを続けて出し、相手ビビらしてみる。一発目のPで相手がしゃがんでいたら、2発目が終わった後にしゃがみ技のコマンドを入力だ。

1、2、アッパー

Ⓟ19Ⓟ25Ⓟ　上➡上➡中

発生時間、持続時間	18-4		
ダメージ	14+14+28	硬化時間	26



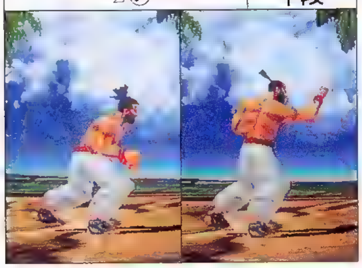
ただダブルナックルにアッパーがまざった物。とは言っても、最後のアッパーが中段攻撃になっているため（つまりは、しゃがんだ相手を起こした状態にするのだが…）。しゃがまれていてもガードはさせることができる。しかし、このアッパーでは、むりやり起こした後にスプラッシュは入ることないので覚えておこう。

主な使い道に関しては、相手を何かで浮かせた後に、空中での追い打ちとして使いやすい。思いのほか威力もあり、決まってもほかの技にしとけばよかったと言わせることは、あんまりないだろう。

スマッシュアッパー

⇙Ⓟ　中段

発生時間、持続時間	15-3		
ダメージ	22	硬化時間	22



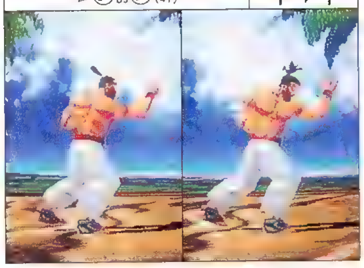
出るのが速くリーチも長い。しかも、スキが小さいのでガードされてもそれほど相手の反撃を心配する必要もないぞ。

強力な利用法としては、ガツンと一発カウンターで決めて、相手を上手く浮かすことをねらってできるようにしよう。もちろんその後の連続技も練習しておくこと。ちなみに、これもむりやり立たせる技で、起こした後に技は入らない。

ダブルアッパー

⇙Ⓟ89Ⓟ(47)　中➡中

発生時間、持続時間	20-4		
ダメージ	22+19	硬化時間	22



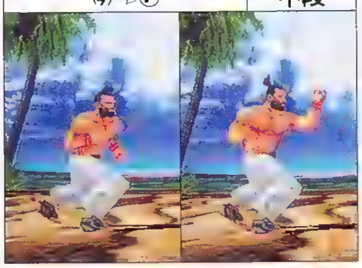
中段～中段への2発撃つアッパー。だが、これも1、2アッパー同様しゃがみガードされていると、ただ一瞬起き上がらせる中段攻撃である。

そういう相手にこの技で反撃を与えられないのはつらいが、実は一発目をガードし、2発目を喰らってくれることがよくある。とりあえず、技の切り返し地点として出してみるといいことがあるぞ。

バーティカルアッパー

(⇩)⇙Ⓟ　中段

発生時間、持続時間	13-3		
ダメージ	22	硬化時間	22

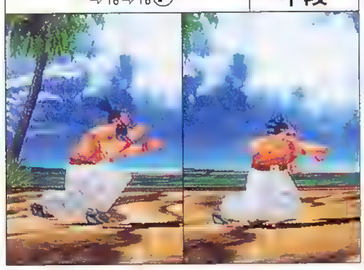


単発アッパーは、これだけがただ起こすわけではなく、起こしてダメージを与えることができる。他のアッパーと同じように、決めた所で何かの技へつなぐことはできないが、ローナックルからバーティカルアッパーへ、ひつこくやればいやな攻撃へと変わる。投げもまぜて、2択としゃれこんでみるのもいいかも。だが、バックダッシュに注意をしとこう。

ダッシュエルボー

⇨16⇨16Ⓟ　中段

発生時間、持続時間	16-2		
ダメージ	19	硬化時間	20



最初に知っておいてほしいのが、使える技なのだが出かかりが少し弱いということ。だから、使う時にはできればスタート間合いから出すようにしよう。

この技は、しゃがんでいる相手（ガードされてもよい）に決まれば、必ずよろける。戦術に組み込むのなら、よろけている所にレバーを入れPKを決められるように練習しよう。この時、ダッシュエルボーの後にGを押してからⓅⓀを入力するのは言うまでもない。

エルボーアッパー

⇨6⇨6Ⓟ37Ⓟ　中➡中

発生時間、持続時間	12-2		
ダメージ	19+19	硬化時間	26



他のアッパーとは違い、モーションも手の平で撃っている。また、その後にできるハズのスキも、他のアッパーより少ないように思われるぞ。

この技をはたしてどう使うか？　まずコマンド入力の受け付け時間をフルに活用して、フェイント時間差で使いこなす。ダッシュエルボーの後に何か手を出してこようものならば、スパーンといい音たててくれるぞ。もう一つは、やはりこの後につなぐ投げへの連係。決めやすくなるポイントとしては、エルボーをスカらせて、アッパーだけを当ててねらうところだ。

トゥキック

⇩6Ⓚ　中段

発生時間、持続時間	18-4		
ダメージ	24	硬化時間	24



当たっても相手は転ばない、しかし、のちに触れるがこの後の連係技が怖い。

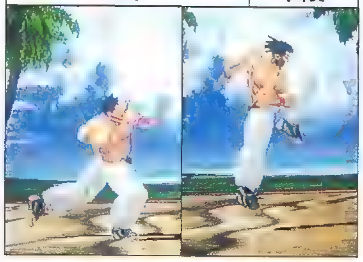
サイドキックよりもリーチは短いのだがその分素早く、当たり方がスルドイので、見た目でも相手にプレッシャーをかけることができる。

ただし、目の前でスカったりしてしまうと、スキが大きいためダッシュ投げなどを決められやすい。注意すべし。

ニーアタック

⇨6Ⓚ　中段

発生時間、持続時間	15-2		
ダメージ	35	硬化時間	29



ジェフの技中では、かなりスキが小さく反撃を受けにくい部類に入る。この技は、出した後に本人＋相手にとってかなりの2択になるのは言うまでもない。ニーの後に出す、もしくは置いとく技としては、一つが投げ、もう一つがアッパーだろう。相手が投げをねらっている時には、しゃがみⓅでも良い。ちなみに、この技で足を組み変えることができる。重要!!

トゥキックハンマー

⇩6Ⓚ45Ⓟ　中➡中

発生時間、持続時間	24-6		
ダメージ	24+19	硬化時間	30



先ほど挙げたトゥキックに、上から力強くハンマーナックルをふりおろすカッコイイ技。コマンドの受け付け時間も長いのだが、こればかりは早く入力しないとトゥキックの後のハンマーへつながらない。

実は、このハンマーをしゃがみガードされていても必ず転ぶ。要は当てちまえばいいわけだ。

だが、ガードさせるとスキが大きいので色々な技で返されてしまうのだが、ダッシュ投げをねらってくる人ならば、基本としてⓅ+Ⓖの投げを置いておくのもいいだろう。

ハンマー

ハンマーパンチ、この技を一番多く持っているのがこいつ、ジェフリーであろう。数だと全部で５種類ほどあるが、これらのハンマー系の技はどれ一つとってスキの小さい物は見当たらない。

そこで、ハンマーの一つ一つの使い道を挙げていこうと思う。

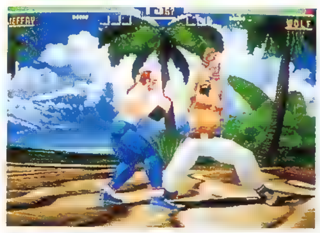
●小ジャンプ攻撃のハンマー、ハッキリ言って使う場所は少なくないが、ハンマーの中では一番スキが小さい。スカされない限りほとんど反撃は喰わない。起き上がりにバクチで重ねるのが一番。

●エルボーハンマー、何よりもおいしいのが、相手にしゃがみガードされていると転ばないということ。当てた後にゆっくりとスプラッシュを置いておけば、ほとんどが反撃しようとして喰らってくれる。「反撃したい!!」という相手の心理を突いた戦法になるぞ。

●トゥキックハンマー、トゥキックをスカらし、相手を誘うしかない。リーチが長いので間合いを覚えておこう。

●ダブルハンマーダウン、小足で相手を誘いこの技を出すと有効。スピードは速いが、見切りにくくリーチがあるので相手の技で上からつぶせるぞ。

背後攻撃のハンマー、リーチが短いため見ることがない、うむ。

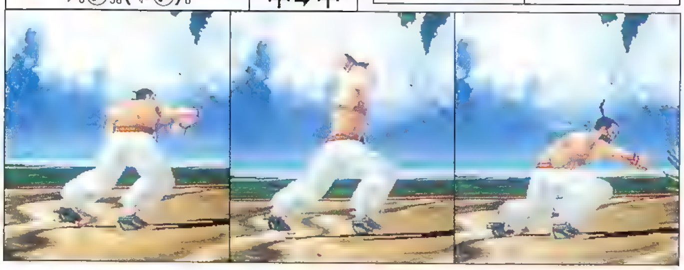


長い!!リーチと素早い斬り込み!!

エルボーハンマー

⇨6Ⓟ38(⇦Ⓟ)6　中➡中

発生時間、持続時間	28-4		
ダメージ	19+30	硬化時間	28



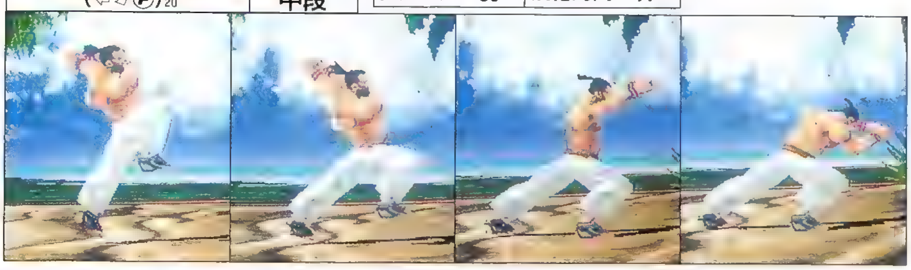
中段攻撃が2つ並んでいるため、慣れないとガードしにくい。コマンドが2つに分かれているのは見てもらえばわかるが、実はけっこうコマンド入力がシビア。タイミングは、エルボーが出たらというのでは間に合わず、使うのであればエルボーが出るといっしょに、レバーを後ろに入れ、そのままコマンドを入力する感じが良い。要は、めちゃ早めに入力しろというわけだ。

使いこなすにはけっこう慣れが必要になってくるが、エルボーが当たったと同時に反応して出せるように、ガンガン練習してやろう。

ダブルハンマーダウン

(⇦⇩Ⓟ)20　中段

発生時間、持続時間	18-3		
ダメージ	30	硬化時間	44



ハンマーナックルにしては、あまりにも速すぎるスピードで、その上当たりさえすれば必ず相手はダウンする。だが、ガードされるとスキが大きく、ほとんど返し技で手痛い目を見るのがオチである。

この技ははたしてどう使うか、実はけっこう使い道がある。まず一つは、ローキックで相手が近寄ってくるのを待ち、そのまま近づいてきた所にダブルハンマーダウンを出すといった戦法だ。この時のしゃがみの小技は、けっこう多く出しておいたほうが、後に出すダブルハンマーダウンにつながりやすいぞ。

エルボーバット

⇨6Ⓟ　中段

発生時間、持続時間	12-1		
ダメージ	19	硬化時間	26



闘いながら戦略のイメージをふくらます中で、このエルボーバットはなくてはならない存在である。一つ目の理由として挙げられるのが、相手がしゃがんだ時に喰らえばよろける点だ。これは、もちろんレバー入れⓅⓀを入れることができるのだが、エルボーバットの場合は、そのよろけが終わったすぐ後に、スプラッシュマウンテンを重ねることが可能。タイミング的にはかなりシビアではあるのだが、しゃがみⓅでも返されないのでまず主戦力として使っていきたい。もちろん、決まった後によろけないでも投げをねらっていけるので、Ⓟ投げの感じで遊んでみよう。

エルボースタンプ

(⇦⇨Ⓟ)20　中段

発生時間、持続時間	14-5		
ダメージ	30	硬化時間	31



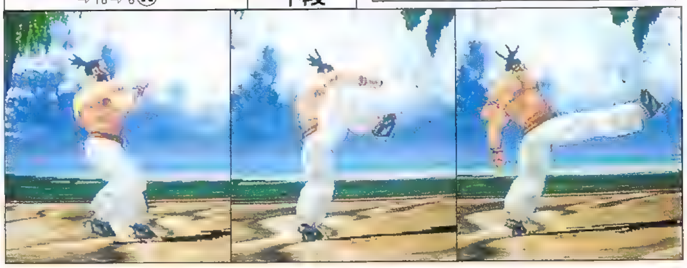
考え方としては、前ページで触れたダブルハンマーダウンがスピードUPし、リーチの短くなった物と思ってもらえれば良い。だが、このスピードは、実はけっこう見切りにくく、当たった後にはほとんどボディプレスが決まってくれる。

誘い方としては、スタート直後に出してみたり、エルボーの後や、ⓅorしゃがみⓅの後に置いてみるのも良いだろう。攻撃判定が意外と広く、相手が吸いつくように喰らってくれることが多い。この技を使う時に気をつけてほしいのが、ローキックから出さないようにすること。リーチが足りずにスカッてしまうからだ。

ケンカキック

⇨16⇨6Ⓚ　中段

発生時間、持続時間	26-5		
ダメージ	40	硬化時間	23



やはり見た目はミドルキックのロングバージョン。能力的にも、サイドキックとそれほど変わる点もないだろう。だが、この技はコマンドを入力してから攻撃判定が出るまで長すぎる。その遅いスピードのせいで、ウルフにはドラゴンスクリューで、見てから余裕で返されてしまうぞ。出すならば、何か技を出し、そこにⒼで先行入力しなければならないので覚えておこう。

また、最後にこの技が決まった(カウンター)後は、ライデンドロップがもろに入るので覚えておこう。これだけでもかなり変わるハズだ。

ヒールアタック

(⇨⇩Ⓚ)16　中段

発生時間、持続時間	19-4		
ダメージ	36	硬化時間	29



足を天空高くまで振り上げ、そのまま相手の顔面に向けて振りおろしてしまうかなり強引なカカト落とし。

もちろん中段攻撃になっていて、技を出した後には足を組み変えることもできる。また、一歩足をふみこむためリーチも長く、相手のしゃがみ技なんかは全てつぶしてくれるぞ。だが、この技は足を振り上げるまでがけっこう弱く、技を見る前にぶっつぶされることも少なくはない。そこで、この技を出す時の最大の注意点として、ヒールアタックを撃つ時にはスタート地点と同じ間合いを保ってから出すようにしよう。一番返されにくいぞ。

ヘッドアタック

⇨6Ⓟ+Ⓚ　上段

発生時間、持続時間	28-6		
ダメージ	40	硬化時間	13



一見して、上段攻撃でかなり使えなさそうに見えるこの頭突き技。しかし、実際はそんなこともなく、出した後のスキもかなり小さい。

メインの使い方は、相手の技のスキにぶち込み相手を浮かしてしまうための技。ダメージも大きいので、この後に他の技をつなげていければ、あのスプラッシュよりも大きな打撃を与えることも可能。唯一この技の弱点といえば、やはりそこは上段攻撃であることが挙げられ、しゃがんでよけられて投げられることが怖い。リーチも短いので、スカらないようにね。

ストマッククラッシュ

(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)20 | 中段

発生時間、持続時間			19-6
ダメージ	40	硬化時間	35



名前の通り、相手のストマック(胃)をねらった痛烈な頭突き。上手い具合いで出せば、先ほどのヘッドアタックで相手を浮かした後に空中で当てることもできるのだ。

この技は、ジェフリーの技中では少々出にくいと思われるが、最後のレバー横とⓅ+Ⓚをできるだけ同時に合わせるようにすれば、意外と出るハズだ。普段使うのであれば、トゥキックの後に出したり、ヘルスタップの後に使ったりすると良い。できるだけスキの小さくリーチの長い技の後に出すと相手は喰らってくれやすいぞ。

ヘルスタップ

⇩6Ⓟ+Ⓚ | 上段

発生時間、持続時間			14-3
ダメージ	30	硬化時間	19



上段攻撃の見せ技、手先の判定が長いので強く、相手の技に合わせてやると決まりやすい。

主な戦法としては、ちょっと遠くで出してみて、それに反応して近寄ってきた相手にその場に応じての対策なんてのが良い。

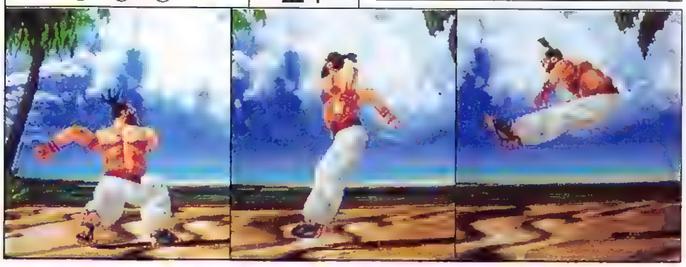
近くでわざとスカらせて、そのまましゃがんでいる相手を、まんまとしゃがみ投げしてやるのも一つの手段ではある。

やはりメインとしては、どうカウンターとして入れるかになるのだが、逆に浮かした相手を、ヘルスタップ、というのも面白いだろう。

ヒップアタック

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ | 空中

発生時間、持続時間			26-10
ダメージ	30	硬化時間	21D

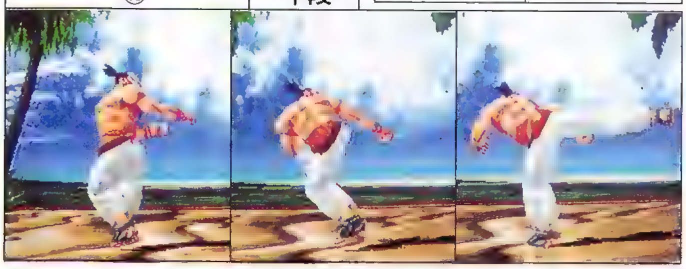


ジェフリーケツと言えば全てがわかってしまうのがこれだが、これと言って使いどころはない。主にこちらが技をミスると出てしまうことが多く、その半数は反撃を受けてしまうのだが、そんな技にも二つだけ利点がある。まず一つめは、少しでも中に浮いていれば中段攻撃となり相手の足払いをよけつつ攻撃することができること。もう一つは、ガードさせた後でも当てた後でも、とりあえずふっとばす範囲が広い。リングアウトねらいの時にこれが入った時にはまさにウハウハ状態なのだが…やはり出が遅いのであまりお勧めできない。

サイドキック

⇧Ⓚ | 中段

発生時間、持続時間			16-3
ダメージ	33	硬化時間	35



当たれば必ず転ぶジェフリーのサイドキック。威力もバツグンに強く、攻撃判定がウルフよりも広く感じられる。もちろんカウンターで決まると小のダウン攻撃が入るので覚えておこう。だが、サラ、パイ、舜帝など体重の軽いキャラは、カウンターで決まってもボディプレスが届かないので要注意である。また、ガードされると返し技がほとんど何でも入るのでこれまた覚えておこう。

主な使い道は、しゃがみⓅの後に出してみたり、相手が近くに寄ってきた時などに置いてみよう。

ストンピング

⇧6Ⓚ | ダウン

発生時間、持続時間			26-4
ダメージ	20	硬化時間	39



倒れておもむろにもがいている相手を、ひと思いに踏みつける技。ダウン攻撃の中では一番出るのが速く、一層前に踏み込んでいるため攻撃判定も広い。また、その他にも踏んだ後にジャンプ(軽いステップ程度)して退くためほとんど反撃は喰らわない。

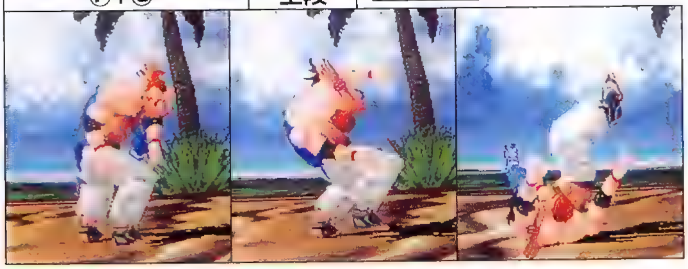
使い方といったところで他の物と変わりはないが、今までダウン攻撃がねらえなかった時にも、スキの小ささをいいことにガンガンとチャレンジできる。また、このダウン攻撃は相手の体力MAXの時から、ほぼ10発決めるとKOすることができる。威力の目安として知っておくといいぞ。

Jeffry

バックフリップ

Ⓟ+Ⓖ	上段

発生時間、持続時間	—		
ダメージ	60	硬化時間	163□



通常投げ、またの名をブロックバスターとも言う。立っている相手しか投げることはできないが、自分がしゃがんでいても相手を投げることができる。こう言ってもわからないかもしれないが、これはかなりおいしい。どこが良いかは、立つまでの１モーションをキャンセルして投げに入るので、相手が頭上を立ちⓅでスカッた時にもただレバーはそのままでⓅⒼを押せば投げてしまう。要はこちらも反応がしやすいといったわけ。

デメリットは、投げた後にダウン攻撃を決められないことと、投げ返しをされてしまうことだが、けっこう使っていけるぞ。

バックブリーカー

(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上➡下

発生時間、持続時間	—		
ダメージ	100	硬化時間	199



一番強力な投げ技であり、なおかつダウンさせた後も、ダウン攻撃のライデンドロップが入る超一撃必殺技。

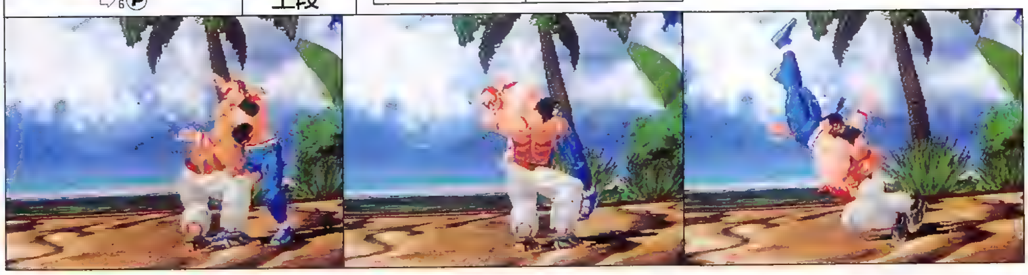
しゃがみⓅを当ててからなら、相手がよろけるのでダッシュで近寄り投げると良い。しかし、振り返りⓅなどで返されてしまうので相手があせっている時などに使っていこう。

ちなみに、投げ間合いは通常投げと同じく他のキャラより広めなので覚えておこう。

パワースラム

⇨6Ⓟ	上段

発生時間、持続時間	—		
ダメージ	50	硬化時間	158



相手の股下に手をつっこみ、そこから大きく円を描いてひっくり返す技。

コマンドが簡単で、ミスってもエルボーバットになるだけだ。足の組み方を八の字になるように注意していれば、エルボーをスカることもないので覚えておくといいだろう。また、上手く行けば投げが失敗しても相手が喰らってよろめいてくれるのは美味しい。相手にとって、エルボーか投げの2択になるため、プレッシャーが大きくかかる。

ボディーリフト

⇦6Ⓟ+Ⓖ	上段

発生時間、持続時間	—		
ダメージ	60	硬化時間	252



投げ技の中では一番力が入っており、敵を頭上高くまで持ち上げてから地面に投げ捨てる技。

コマンド投げにもかかわらず、受け身を取られてしまう上に背後に落ちてしまうので、かなり危険ではある。

使うのならば、タイムアウトギリギリ（残り2秒）ぐらいでこれを決め、時間稼ぎにもっていくのが最も効果的だ。

フロントバックブリーカー

(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)28	上段

発生時間、持続時間	—		
ダメージ	70	硬化時間	159



ダッシュコマンドが混ざりつつ投げコマンドになっているのは、ジェフリーにとって画期的とも言える。しかし、技の失敗した時（間合いが離れている）にヒップアタックになるのはちといただけない。コマンド入力がゆっくりでも間に合うのがまだ救える点だが、これが相手の立ちorしゃがみを判断して出せると「ゾッ」としてしまうだろう。ダッシュ中に相手をよく見て、寸止めできるように練習だ。

Jeffry

アイアンクロー		発生時間、持続時間 —	
⇩6Ⓟ	下段	ダメージ 50	硬化時間 198



しゃがみ投げの中では一番威力が小さく、一番コマンド入力が楽である。だが、レバーが⇦だと出ないので、決める時にはきちんとレバーを意識して下に入れよう。

また、相手の技をスカしてダッシュしゃがみ投げをねらうにしても、あまりにスケールが小さすぎる。相手が近くでしゃがみⓅを連打している時にローナックルで返そうとして、たまに決まることを、ありがたく喜んでおこう。

ヘッドバット		発生時間、持続時間 —	
(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)20	上段	ダメージ 20	硬化時間 86



これ一発だけでは威力が小さすぎる。が、これが入れば次へのお楽しみゾーンへと突入することができるぞ。

相手にこれ一発だけ決めても、別によろめきになっておらず、ⓅⓀも入らない。しかし、最後の一発として使えば、ものスゴイ音と共に相手をふっ跳ばすのでトドメとしては最適である。それほど投げやすい技でもないが、一発で止めてしまうのはもったいないので、最後以外はつなげていけ。

ダブルヘッドバット		発生時間、持続時間 —	
(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)26(⇨6Ⓟ+Ⓚ)	上➡上	ダメージ 20+15	硬化時間 97



ヘッドバットの後にしか決まらず、コマンドは⇦⇨Ⓟ+Ⓚが決まっているうちに全て入力する。また、一発で止めた時と同じく、よろめきもせずひざをくずし、ⓅⓀすら入らない性能になるので、これで止めては損だということを覚えておこう。たまに、2発寸止めスプラッシュなどをねらっていけるが、かなり大きなフェイントのため3発決めるのにしくじったらねらってみよう。決まれば大ラッキーだ。

トリプルヘッドバット		発生時間、持続時間 —	
(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)26(⇨6Ⓟ+Ⓚ)33(⇨6Ⓟ+Ⓚ)	上➡上➡上	ダメージ 20+15+32	硬化時間 69



2発目が終わる前に入力していないと出ないが、もちろんこれ以上頭突きはつながらないのでここまできたのなら最後までつながったということになるだろう。3発も決めておきながらダメージはそれほどでもなく、ふっ飛ばした後もダウン攻撃はダッシュからのストンピングしか入らない。

コマンド入力の注意点としては、最初の一発決まった後に最後まで入れておくこと。この時、2発3発目のレバーで後を入れないようにすること。

Jeffry

ヘッドバット

ジェフリーの頭突きはやはり面白い。見た目だけではなく、その技の威力にも我々の目を引かせてくれる。

種類は全部で3種しかないが、中でもヘッドバット→ダブルヘッドバット→トリプルヘッドバットと言うネーミングセンスはバツグンであり、芸術的だ。

そこで、投げ3つの頭突きは、どこで止めるとどういう意味を持つのかを著していこう。

●ヘッドバット、フィニッシュブローで決めれば問題はないが、トドメにならないとそれはもう大変。「ボーツとしてんじゃねーよコラ!!」と言う意味になる。

●ダブルヘッドバッド、やはりフィニッシュブローなら問題はないが、片ひざが落ちている時にケンカキックを重ねた日には「出なおしてコイ!!」と言う意味になるぞ。この時、技を代わりにヒップアタックにしても良い。

●トリプルヘッドバット、決まると相手がもろに転んでしまうため、さほど意味はない。ただ、転んだ時にストンピングを決めれば、「力の差がわかったか、カスめ!!」と言う意味になる。この時ボディプレスはよけられてしまうことが多いのでねらわないようにしよう。



跳び出す頭突きじゃてい!!

スプラッシュマウンテン

(⇙⇘Ⓟ+Ⓚ)28	上段

発生時間、持続時間	—
ダメージ 80	硬化時間 248



ジェフリーメインの大技であり、なおかつ最強の武器でもある。見た感じは、相手を一度持ち上げそれを上から背中に隠し、少し時間を置いたのちに一気にトドメを刺す。

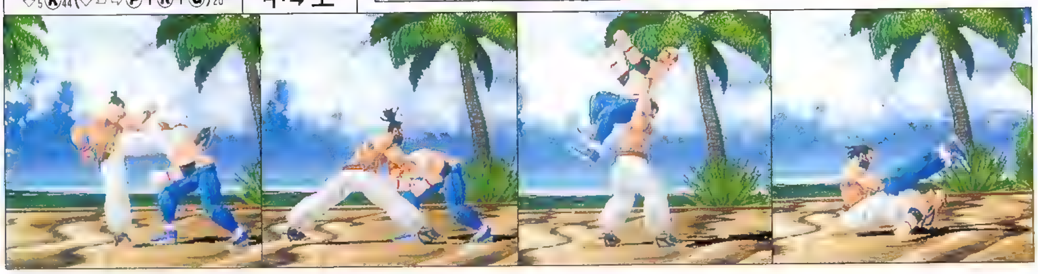
これが決まれば、まず一発で相手の体力を半分減らせる。戦術として入れるには、まずレバー前Ⓟを当ててⒼを押しキャンセルかけてスプラッシュに入る。これがくわしいⓅスプラッシュのかけ方だが、Ⓟのもどった所を見てからスプラッシュを入れないと、コマンド入力を受け付けてくれないので注意しておこう。

また、それに慣れてきたらしゃがみⓅからや、ダッシュスプラッシュを使いこなせるように練習しよう。これが基本のスプラッシュの決め方になるハズだ。

トゥキックスプラッシュマウンテン

⇩5Ⓚ44(⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)20	中➡上

発生時間、持続時間	—
ダメージ 24+100	硬化時間 248



威力はウルフのジャイアントスイングと同じだ。また、決まった後にボディプレスが入るので覚えておこう。

コマンドが難しいとよく話に聞くが、それほど決めるのはキツくない。感じとしては、トゥキックの当たった音がしたら、レバーを軽く⇩⬊⇨と回し、最後のレバーとⓅ+Ⓖ+Ⓚのボタンを同時に押しっぱなしにすると出やすい。ナナメ下を軽く通すように入力するのがポイントだろう。

パワーボム

⇖6Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段

発生時間、持続時間	—
ダメージ 70	硬化時間 158



ジェフリーのしゃがみ投げの中では、最も威力がある技。投げた後にもストンピングが入るのでけっこう強力である。

また、コマンドが⇖になっていることから、他のしゃがみ投げよりも少しだけ間合いが広く感じられるぞ。主にねらっていく所は、相手の足払いがスカッた後や、下段固有技をガードした後（スキの多い技）にねらっていくのも一つの手である。

マシンガンニーリフト

⇩⇘16Ⓚ	下段

発生時間、持続時間	—
ダメージ 10+10+10+30	硬化時間 130

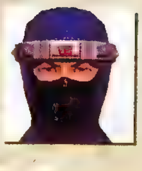


マクワイルドを使うからには、一度はねらってみたくなるハズの技だ。

入力が意外とシビアで、レバーの下を短く入れると技が出やすい。それでも技が決まらないという人は、レバーを一つ一つニュートラルにもどしながら入れていないか、相手がしゃがんでいないかだろう。この技は、ダッシュからねらって出せるようになれば、ジェフリープロフェショナルだ//

Jeffry

KAGE-MARU

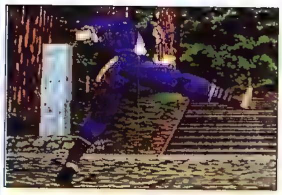


基本技

基本技の紹介であるが、カゲはVFでよく使うⓅⓀという攻撃が全キャラ中最も早く、肘打ちや中段蹴りでよろめいた相手にもⓅⓀが余裕でつながるといった、本当に単純で出すのが簡単な技が非常に使えるのである。

その他にも旋蹴りも中段攻撃で威力は高い。

スピードを生かしながらの攻撃が有効である。

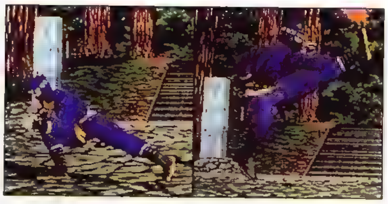


この突き踵蹴りという技が意外と使えて、相手に当たりやすい中段攻撃。

小ジャンプ攻撃

●飛び前蹴り

カゲの特殊な小ジャンプ攻撃の中で、ピョンと足を水平にして蹴る技であるが、攻撃判定が出るのが、非常に早く相手が攻撃ラッシュしてきたときに使えば返し技にもなる。



右の写真の技は結構相手の技を潰すことがある。左の技は、着地する寸前で出るので、うまく使え。

もう1つの小ジャンプ攻撃は着地した同時に出す技、地旋。この技と突き踵蹴りを使い分けよう。

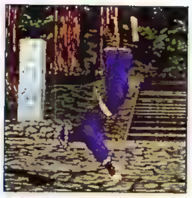
大ジャンプ攻撃

〝カゲ〟の大ジャンプ攻撃と言えば、「落葉旋風弾」である。

この技は相手との距離が遠い場合に出る。空中をクルクルと回転して落ちてきて攻撃。判定も意外と強い技である。

BASIC ARTS

基本技		ダメージ
弾拳（だんけん）	Ⓟ	10
地擂り弾（じずりだん）	(⬋or⇩or⬂)Ⓟ	10
突き返し蹴り（つきかえしげり）	Ⓚ	30
擂り蹴り（すりげり）	(⬃or⇩)Ⓚ	14
中蹴り（なかげり）	(⬂Ⓚ	22
小ジャンプ攻撃		
手刀（しゅとう）	Ⓟ(同時)	30
飛び正拳（とびせいけん）	Ⓟ(上昇中)	24
飛び前蹴り（とびまえげり）	Ⓚ(同時)	20
突き踵蹴り（つきかかとげり）	Ⓚ(上昇中)	20
地旋（じつむじ）	Ⓚ(下降中)	20
大ジャンプ攻撃		
落葉（らくよう）	(⬁or⇨or⬀)Ⓟ(上昇中)	30
飛翔蹴り（ひしょうげり）	Ⓚ(同時)	30
空巴弾（くうはだん）	(⬁or⇨or⬀)Ⓚ(上昇中)	40
丸太蹴り（まるたげり）	Ⓚ(上昇中)	30
飛び踵蹴り（とびかかとげり）	Ⓚ(下降中)	30
回転延髄蹴り（かいてんえんずいげり）	(⬁or⇦or⬀)Ⓚ(上昇中)	40
落葉旋風弾（らくようせんぷうだん）	⬋Ⓚ(遠距離)	30
振り向き攻撃		
落刃返り（らくじんかえり）	⇦₁₆⇦₆Ⓟ	14
陽刃返り（ようじんかえり）	⇦₁₆⇦₆Ⓟ+Ⓖ	14
裏旋蹴り（うらつむじけり）	⇦₁₆⇦₆Ⓚ	30
龍尾閃（りゅうびせん）	⇦₁₆⇦₆Ⓚ+Ⓖ	12
背後攻撃		
裏葉（うらは）	Ⓟ ⬂	12
裏連弾（うられんだん）	⇩₆Ⓟ	14+14
裏葉(しゃがみ)	(⬃or⬇or⬂)Ⓟ	12
逆蹴り（ぎゃくけり）	Ⓚ	30
半月蹴り（はんげつげり）	⇩₆Ⓚ	30
逆蹴り(しゃがみ)	(⬃or⬇ or⬂)Ⓚ	30
背龍爪（はいりゅうそう）	⇧Ⓚ	30
ダウン攻撃		
飛延弾（ひえんだん）	⇧Ⓟ(近距離)	30
飛延弾(失敗)	⇧Ⓟ(近距離)	
飛鳥（あすか）	⇧Ⓟ(中距離)	40
飛鳥(失敗)	⇧Ⓟ(中距離)	
飛翔撃（ひしょうげき）	⇧Ⓟ(遠距離)	30
飛翔撃(失敗)	⇧Ⓟ(遠距離)	



落葉旋風弾は撃墜しようとして飛んでくる敵を逆に撃墜してしまう。

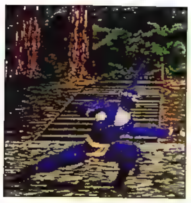
背後攻撃

この裏葉という技はスキの無い上段パンチで、ここから散弾裏蹴りを出すことも可能で、この状態からⓀを押すと葉重ねになる。



この技は基本的には立ちパンチと考えても良い。

写真を見てもわからないと思うが、裏連弾は下段パンチをヒュヒュッと2発出している技なのである。



裏連弾は、意外と攻撃力が低く見えるが実は高い。

カゲの通常背後攻撃だが、攻撃力が高く、出も早い技である。しかし、攻撃判定は上段攻撃である。



逆蹴りは当てれば結構強力だが、当たらない。

〝影丸〟の強さの1つ。それが、この半月蹴りであるが、素早い出と強い威力を持っている。



半月蹴りの使い道は、龍尾閃の後しかない。

唯一、背後からの中段攻撃技、背龍爪。この技は出るのが遅く、防御されやすいので注意。



裏葉は裏葉が連続技が出ないんじゃ使えない。

これもまた、しゃがんだ状態からの逆蹴りだが、普通に出したときより、技の出が遅いので覚えておこう。



立ち状態より遅く出て更にスキも大きいのだ。

振り向き攻撃

振り向き攻撃の中で一番変わった使い方のできる、落刃返りという技であるが、通常時に使っても上段攻撃なのであまり意味がないのだ。しかし、フェイントとして使い、半月蹴りにつなぐのが良い。



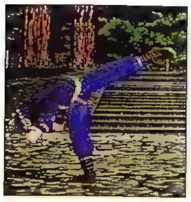
スキが小さく色々と工夫した使い方がある。

この技は落刃返りに似ているが、落刃と違う所は下から手をすくい上げる感じの攻撃なのである。



この技も上段攻撃でスキが無いが、使えない。

裏旋蹴りといって、イキナリ真後に素早い上段蹴りを出すのである。防御されてもスキは少ない。



これと同じような技をサラも持ってるが使えん。

振り向き攻撃の中で唯一、下段攻撃の龍尾閃。

この技自体の攻撃力は低いのだが技の出が早く、ガードされても返し技は食らわず、当たれば半月蹴りも入る。



龍尾閃はカゲの強力な武器である。

ダウン攻撃

左の写真は飛鳥というダウン攻撃だが、3つあるうち一番威力が高く、旋蹴りをカウンターヒットの後とかは大抵入る。また孤延落で投げた後に使うと、$\frac{1}{3}$ダメージを奪う。



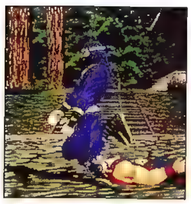
避けられると返し技を食らう恐れあり。

この頭がグサッと刺さっている攻撃が飛延弾という技で、使えるほうの技である。



このダウン攻撃が一番強いぞ。

最後は飛翔撃という遠距離攻撃。この技は相手に当たるのは、めったに見れない。

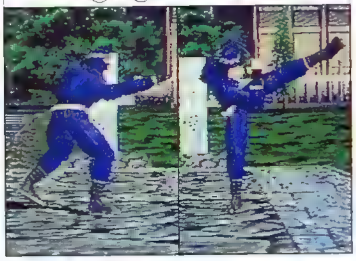


狙わないと当てることができない、飛翔撃。

葉重ね

Ⓟ^{9}Ⓚ　上➡上

発生・持続時間	12-4		
ダメージ	10・30	硬化時間	22



ＶＦでは基本中の基本となっている技ⓅⓀであるが、技の出が早くⓅが当たればⓀも当たる連続攻撃の１つである。

カゲの葉重ねは、全キャラ中最も出るのが早いので、敵の技をガードした後に出せば大抵当たる、返し技としての利用が一番多い技である。

しかし、むやみに出しまくったりすると、アキラなどの当て身の的にもなる。

烈掌(れっしょう)

Ⓟ^{19}Ⓟ　上➡上

発生・持続時間	7-2		
ダメージ	10・10	硬化時間	13



葉重ねのⓀの部分をⓅに変えた、上段パンチ。

この技も出が早く、返し技は食らわない使いやすい技である。

基本的に当て身などで取られるが、相手との距離が遠く、近づくときなどに使うと相手の間合いに入りやすいので覚えておこう。

烈掌脚(れっしょうきゃく)

Ⓟ^{19}Ⓟ^{21}Ⓚ　上➡上➡上

発生・持続時間	14-2		
ダメージ	10・10・30	硬化時間	28



烈掌の後に蹴りを出す、上段攻撃である。

葉重ねや烈掌は一応、１発目が当たれば、２発目も当たる連続攻撃であるが、烈掌脚は最後の蹴りまでは当たらないので覚えておくといいだろう。もし烈掌脚を相手がしゃがんでいるときに出してしまうと必ず反撃を受けてしまうので使う必要は無いと思われる。

一応使う必要が無いから大丈夫だとは思うが、烈掌脚もすべて当て身投げはできるので注意してほしい。

散弾撃(さんだんげき)

Ⓟ^{19}Ⓟ^{2}Ⓟ　上➡上➡上

発生・持続時間	9-2		
ダメージ	10・10・12	硬化時間	18



烈掌に続く上段パンチを３回出す技。

烈掌と同じで、技の出は早くスキも少ないので使い方としても同じ、烈掌か散弾撃かで良い。

写真を見ると３発目のパンチが少しアッパーの様になっているが、別に中段攻撃になっている訳ではないので一応注意。

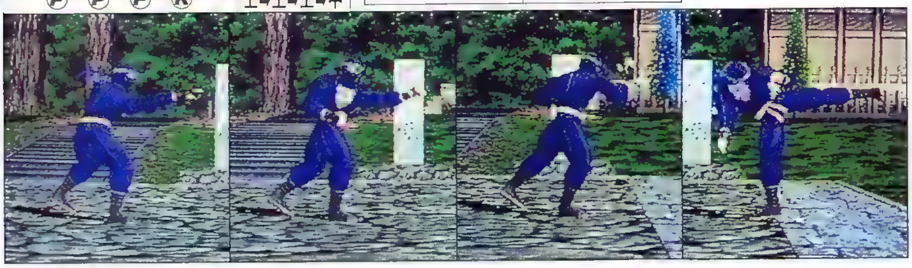
烈掌、烈掌脚も同じだが、この上段パンチというのは、１回出すと同時に１歩前へ踏み込んだので、散弾撃を使っての間合い調節も有効であるので覚えておこう。

しかし、使いすぎるとまたも当て身の的になってしまうかも。

散弾裏蹴り(さんだんうらげり)

Ⓟ^{19}Ⓟ^{21}Ⓟ^{28}Ⓚ　上➡上➡上➡中

発生・持続時間	16-4		
ダメージ	10・10・12・30	硬化時間	32



散弾撃から更に中段蹴りを出す技、それが散弾裏蹴りである。

散弾裏蹴りはＶＦ２になってから、最後の蹴りが中段になったのである。これは対戦時にしゃがみが５の相手に出すと当たり、当たるとよろける動作になってしまうのである。

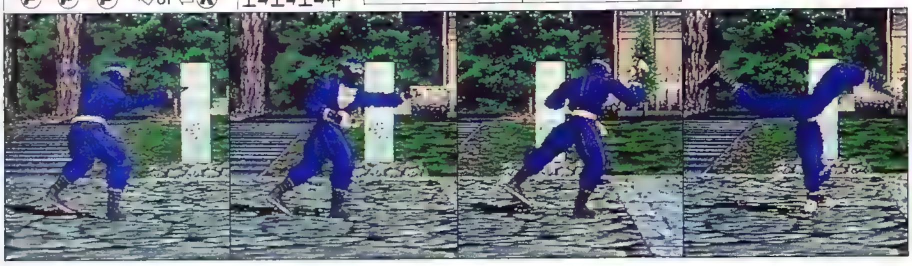
更にこの技は立っている相手に当たれば、ダウンさせることも可能である。

この技のコマンドはⓅⓅⓅⓀだが、入力の受けつけ時間が長く、ⓅⓅⓅを押してから７テンポおいてⓀを押しても最後の蹴りは出るのである。これを利用しての使い方も覚えよう。

散弾風神脚(さんだんふうじんきゃく)

Ⓟ^{19}Ⓟ^{21}Ⓟ^{22}⇩or⇦Ⓚ　上➡上➡上➡中

発生・持続時間	10-3		
ダメージ	10・10・12・20	硬化時間	34



散弾撃の後に裏蹴りではなく、風神脚というサマーソルトを出す技である。

この技も基本的に散弾裏蹴りと同じで、最後が中段攻撃になっている。入力の受けつけ時間も同じで、相手に最後の攻撃が当たればダウンさせることもできる。

しかし、散弾裏蹴り、風神脚は、防御されてしまうと必ず反撃（返し技）を食らう程のスキがあるので、この技だけで押しきって勝つのは無理な考えなので、その場の状況に応じた使い方を取ろう。

Kage

側弾(そくだん)

⇨6Ⓟ	上段

発生・持続時間	12-2		
ダメージ	14	硬化時間	16



側弾は字の如く、体を横にしてから上段パンチを出す。

この上段パンチは相手の上段パンチを避ける性質を持っていて、側弾からの葉重ね、散弾裏蹴りを出すことも可能である。

この技も当て身投げを持っている相手に出しすぎると、余裕で当て身されてしまうので注意しよう。

肘打ち

⇨6Ⓟ	中段

発生・持続時間	11-2		
ダメージ	19	硬化時間	21



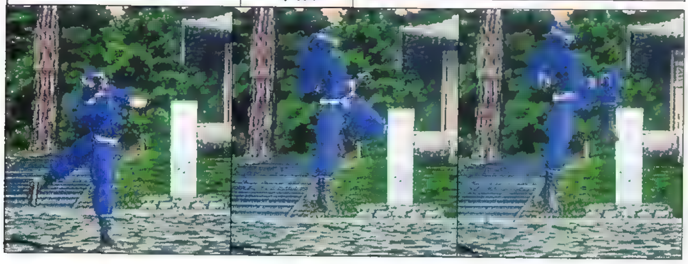
VF2になってから更に使える技になった肘打ち。聞いての通り普通に、相手に向かって肘で攻撃するのである。

肘打ちは中段攻撃でしゃがんでいる相手に当たると、相手はよろめく動作をする。このときはカウンター扱いになっていて（無防備）ここに葉重ねなど当てることが可能である。しかし、相手と足がズレていると当たらないときもある。

浮身膝蹴り(ふしんひざげり)

⬇⇨6Ⓚ	中段

発生・持続時間	14-6		
ダメージ	38	硬化時間	36



浮身膝蹴りというのは写真を見てくれれば分かると思うが、呼び名の如く身を浮かせて膝蹴りを出すのであるが、他のキャラとはちょっと違う膝蹴りである。

他キャラの膝蹴りももちろん中段攻撃で、非常に使い易いのであるが、カゲの膝蹴りはそうもいかないのだ。

当たり判定は中段攻撃ではあるが、相手がしゃがんでいる目の前で出しても、すごく当たりずらい技なので浮身膝蹴りは、あまり使えないので覚えておいてほしい。

もし使うとしたら、ギャラリーに見せるウケ狙いの技である。

旋蹴り(せんげり)

(⇙or⇩or⇘)Ⓚ+Ⓖ	中段

発生・持続時間	14-4		
ダメージ	35	硬化時間	28



ラウ、パイ一家も同じ様な蹴りを持っているが、旋蹴りというのは強力な上段回し蹴りである。

強力な上段回し蹴りと書いてあるが、当たり判定は中段攻撃なので勘違いしない様にしてほしい。

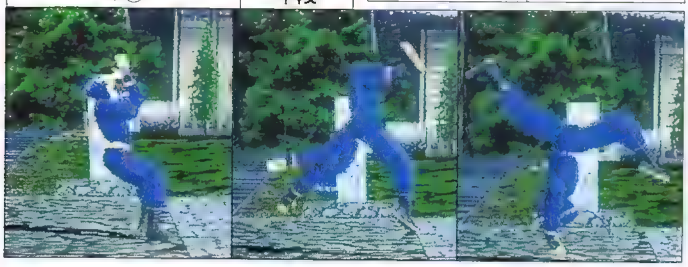
旋蹴りは〝カゲ〟の技の中でも、使い勝手が良く強い技ではあるのだが、これもまた相手との足のズレによって当たらないときがあるので注意してほしい技である。

もう1つ注意ごととして、いくら中段攻撃と言っても、相手との距離が少し遠くだと、しゃがめばかわすことは可能である。

旋風蹴り

⇖Ⓚ	中段

発生・持続時間	20-2		
ダメージ	40	硬化時間	34



この技は散弾風神脚の最後の蹴りを単発で出すのである。

攻撃力も風神脚と比べると威力も高い。だが、技の出が遅いので結構つぶされてしまう。相手が攻めてきそうだと思ったとき以外は使わない方がいいぞ。

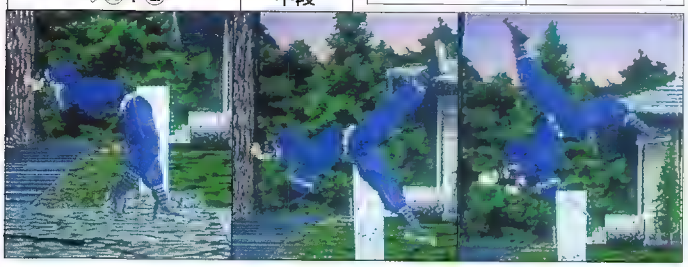
また、相手に防御されたときは、必ず返し技を食らうので、これも覚えておこう。

基本的に同キャラでプレイしているときもそうなのだが、間合いが離れたときは、相手も出してくる可能性が高いので、考えながら使おう。

水車蹴り

⇖Ⓚ+Ⓖ	中段

発生・持続時間	10-4		
ダメージ	50	硬化時間	58(60)



ジャッキー、サラ兄妹が持っているサマーソルトと同じ技で、旋風蹴りの高いバージョンである。

旋風蹴りと比べて攻撃力も少し高く、技の出もかなり早いと言った、言うこと無しの技なのだが、水車蹴りを防御された際、高くまであがって降ちて来る所に（無防備）相手の必殺技の的になってしまう。

よく使うタイミングとしては、ダウンして起き上がったときに相手が近よってきて、何か攻撃してきたときにカウンターでヒットするといった使い方があるので試してみるといいぞ。

幻葉(げんよう)

⇦^{6}Ⓚ+Ⓖ	上	発生・持続時間	22-3
ダメージ	30	硬化時間	21



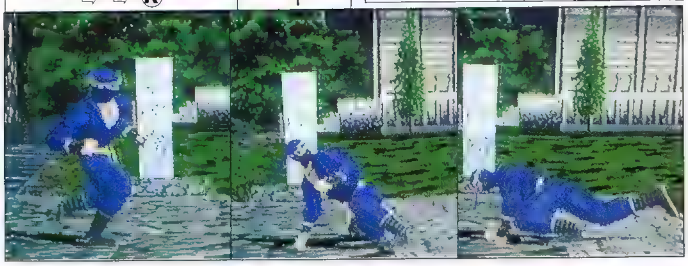
幻葉という技は、体をまるめてススッと相手に近づき、旋蹴りの様な上段回し蹴りを出す技。

技の攻撃判定は出るのが遅いが、防御されても返し技は食らわず、結構前へ進むため相手との間合いをとるときなどには使い易い技である。しかし、上段攻撃なのでしゃがまれて避けられると投げを食らう恐れがある。

基本的に返し技は食らわないので、どんどん使ってもいい技の1つではある。もし幻葉がカウンターで当たり浮いたら、そこに散弾裏蹴りを当てるのも可能である。

流影脚(りゅうえいきゃく)

⇨^{6}⇨^{6}Ⓚ	下	発生・持続時間	26-7
ダメージ	20~30	硬化時間	30



この技は流れる様に前へ進み、足払いを出す技。

この流影脚という技はカゲ使いなら知っての通り、カゲが持つダウン攻撃の1つとも言える技なのである。

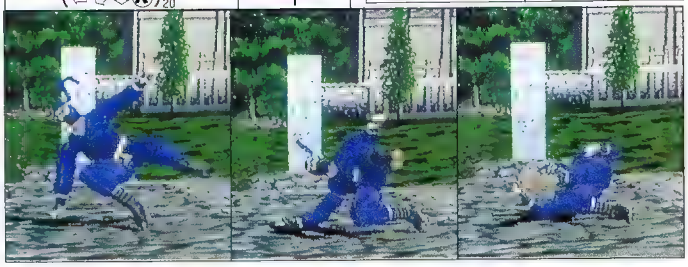
技自体は攻撃力も普通で、攻撃判定が出るのが遅く通常の状態で流影脚を出しても、技のモーションでバレて防御され、返し技を食らってしまうので何にも使い道が無いのである。

しかし、流影脚は葉重ね（ⓅⓀ）や旋蹴り（⇩Ⓚ+Ⓖ）の後にすぐ出せば必ず当たるのである。

この攻撃はカゲにとって重要なので必ず覚えてほしい技である。

地走り

(⇦⬃⇩Ⓚ)$_{20}$	下	発生・持続時間	19-6
ダメージ	19	硬化時間	47



その場でイキナリ横に倒れて足払いを出す技。

地走りはコマンド入力が他の技と比べると、結構難かしい部類で慣れていないと出しずらいので、練習が必要だと思う。

この技は写真を見てもらえば分かると思うが、少し相手の横へ回り、足を払うのである。この動きにより、相手の中段攻撃なども避けることが可能なのである。

基本的に地走りは待っている相手には使わず、どんどん攻めてくる相手に使った方がいいだろう。この技もしゃがみガードされると大技狙いの的になるので注意して使うこと。

葉呀龍(はがりゅう)

⇨^{6}⇨^{6}Ⓚ+Ⓖ	中	発生・持続時間	25-14
ダメージ	30	硬化時間	46



〝カゲ〟の強さの1つとも言える葉呀龍。

この技は前へ少し走ってからドリルキックの様な格好で飛ぶ技。

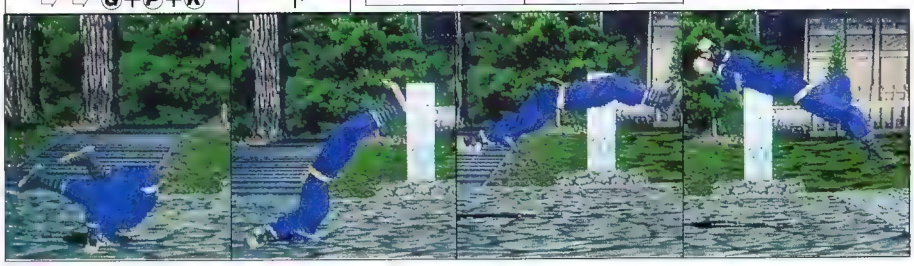
葉呀龍は攻撃判定が出るのが遅く、攻撃力もそんなには高くはない。がしかし、技自体の飛距離がかなりあって、相手にヒットしたときも、かなりの距離をふっ飛ぶので、リング際に追い詰めたときは、リングアウト狙いのチャンスである。

しかし、この技もまた一発逆転技だけあって、ガードされたときのスキの大きさは、並ではなく余裕で反撃される。

でも、それぐらいのリスクは承知の上で使っても良い技である。

雷龍飛翔脚(らいりゅうひしょうきゃく)

⇨^{6}⇨^{6}Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ	下	発生・持続時間	20-20
ダメージ	40	硬化時間	76



雷龍飛翔脚は葉呀龍に似ている技で、雷龍は前転してから、そのまま足で飛んで来るドロップキックみたいな技なのである。

この技は特殊で立ちガードが不可能という攻撃なのだ。

技の攻撃力は強く、攻撃判定も出るのが早い。

相手が攻撃してきたときに使えば、カウンターでヒットしてこれも距離的には結構飛ぶので色々な使い道のある技である。

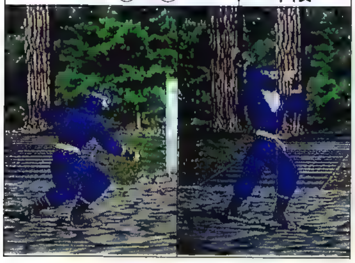
基本的にはVF2になって増えた葉呀龍という技と使い分ければ2択攻撃になるので、相手の起き上がりには使っても良い。

ガードされたときのスキは、色々な攻撃の中でも一番大きい。

落閃刃(らくせんじん)

⬇⇨[6]Ⓟ+Ⓚ	中段

発生・持続時間	15-4		
ダメージ	16	硬化時間	26



この技はしゃがんでいる状態からイキナリ、チョップみたいな技を1発出す。

落閃刃は技のスキが少なく、モーションも早いため結構使えたりする技であるが、相手との足がズレている（自分の右足と相手の左足が前へ出ているとき）は、中段攻撃の落閃刃は何故か当たらないのである。一度足を組変えるのがコツ。

落閃刃返し(らくせんじんかえし)

⬇⇨[6]Ⓟ+Ⓚ[8]Ⓟ+Ⓚ	中➡上

発生・持続時間	12-3		
ダメージ	16・16	硬化時間	24



落閃刃の後にもう1発水平チョップを出すのが落閃刃返し。

この技は落閃刃（1発目）が当たれば、必ず2発目も当たるが、もし2発目を防御されると、ⓅⓀなどで安定した返し技を食らう恐れがある。しかし、1発目が当たったのを見てから反応して出しても遅いので、落閃刃返しは出さずに1発で止めた方がいい場合いがある。

裏閃刃(りせんじん)

(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	中段

発生・持続時間	18-5		
ダメージ	16	硬化時間	25



落閃刃に似た技だが、立っている状態から大きく手を振り下げた攻撃。

この技は出が遅く、相手との足がズレているとき（自分が右足、相手も右足）は当たらないのだ。これな落閃刃とはまったく逆の場合いなので覚えておくといいだろう。

基本的にはあまり使わなくてもいいが、フェイントした使い方がいいだろう。

裏閃刃返し(りせんじんかえし)

(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{20、12}$Ⓟ+Ⓚ	中➡上

発生・持続時間	13-4		
ダメージ	16・16	硬化時間	32



裏閃刃の後に水平チョップをもう1発出す技。

この技は2発目、出るモーションは早いのだが大きなスキがあり返され易い技で、上段攻撃なので避けられることも多いのである。

裏閃刃も1発当たれば、2発目も当たる連続攻撃だが、落閃刃と同じ中、上段攻撃だから、1発で止めた方がいいぞ。

風閃刃(ふうせんじん)

⇩[6]Ⓟ+Ⓚ	上段

発生・持続時間	23-3		
ダメージ	16	硬化時間	19



風閃刃は一度手を高く上げ、勢いをつけて振り降ろす技。

この技は落閃刃、裏閃刃とは違い上段攻撃なのである。

技が出るまでのモーションは長いのだが、ガードされてもスキは小さいので、まず反撃は食らわない。

基本的に通常の戦いでは必要がなく、フェイントぐらいしか使い道は無い。

風閃刃返し(ふうせんじんかえし)

⇩[6]Ⓟ+Ⓚ[21]Ⓟ+Ⓚ	上➡中

発生・持続時間	6-3		
ダメージ	16・16	硬化時間	25



風閃刃を出きた後、更に同じ手で横から相手をひっぱたく感じの攻撃。

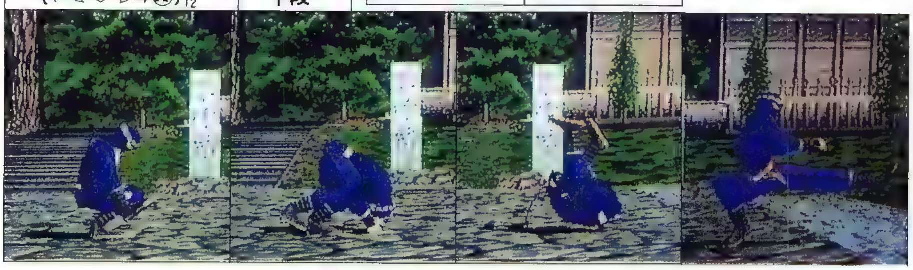
この2発目の技は出るのが早く、攻撃判定は中段攻撃になっているが、相手に当たってもダウンさせることはできないのだ。

しかも、ヒットした後に大抵ⓅⓀなどで、簡単に返されてしまうので、風閃刃返しもあまり使わない方がいいだろう。

回転地擂り脚(かいてんじすりきゃく)

(⇦⬀⇩⬃⇨Ⓚ)$_{12}$	下段

発生・持続時間	28-2		
ダメージ	20~35	硬化時間	40



コロッと一度前転してから、足払いを出すのが回転地擂り脚。

この技はコマンド入力後に技のモーションが始まるが、攻撃となる足払いが出るまでに相当時間がかかるのである。

だから、必ずとは言えないが、大抵防御されてしまうだろう。

基本的に回転地擂り脚は、意表の突いた使い方でないと、まず相手に当てることはできないので覚えておいてほしい。

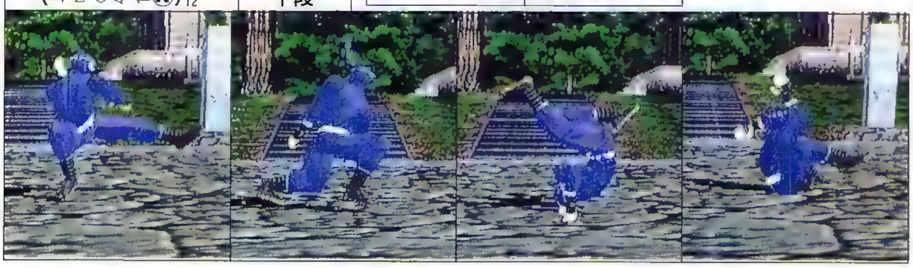
相手にガードされたときも、大技の的になり、予想外のダメージを食らう恐れがある。

簡単に言うと回転地擂り脚は使わなくてもいいだろう。

後転地擂り脚(こうてんじすりきゃく)

(⇨⬁⇩⬂⇦Ⓚ)$_{12}$	下段

発生・持続時間	30-2		
ダメージ	20~35	硬化時間	30



後転地擂り脚とは後に一度、後転してから足払いを出す技。

この技は回転地擂り脚と違って、相手の逆に転がる分反撃は食らう恐れがないが、後転地擂り脚の足払いもまず当たらないだろう。

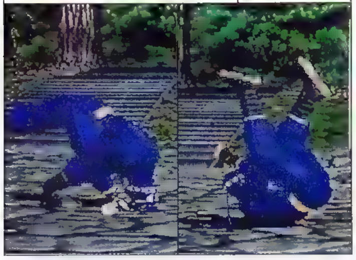
この前転、後転地擂り脚は次のページで色々な使い方があり、〝カゲ〟イコール回転攻撃にもなりつつあるので、覚えてもいい技である。

とりあえず、このイキナリ出す回転、後転地擂り脚攻撃は必ずと言える程当たらないので使う必要は無いでしょう。

前転

(←↙↓↘→)12、27	

――	
――	硬化時間 45

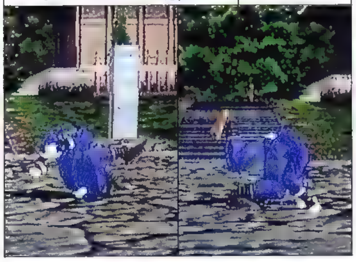


前転はそのまま前転をするだけである。
この技は27フレーム中にまた、どれかしらの前、後転を入力すると更に前、後転が出るのである。
対戦時に相手がそういった動きを読んでずーっとしゃがみガードしている相手には前転を途中で止めて、肘打ち、もしくは中段蹴りを出すと当たり、よろめくときもある。

後転

(→↘↓↙←)12、27	

――	
――	硬化時間 49



後転というのも、後転地擂り脚の足払いの部分を除いた動きが、後転である。
この動きも前転と同じで、27フレーム以内に前転を入力すると更に前転が出るのでこれも覚えておくといいぞ。
後転は前転と比べるとわずかに、スキがあり地擂り脚を出さないというのが相手にバレていると投げや打撃法を食らう恐れがある。

更に前転

(←↙↓↘→Ⓟ)26、25	

――	
――	硬化時間 43

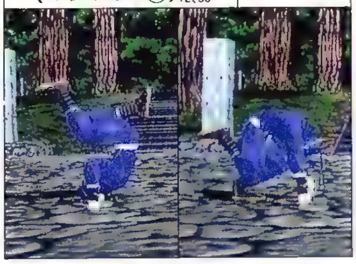


この技は前転か後転したあと27フレーム以内に入力すると更に前転というのが出るのである。
この動作には攻撃判定がまったくなく、コロコロと転がって最中には打撃技で簡単に反撃されてしまう。
更に前転の後25フレーム以内にまた入力すると更に前転、後転を出すということも可能である。

更に後転

(→↘↓↙←Ⓟ)12、30	

――	
――	硬化時間 48



この更に後転というのは、前転をした後にだけ更に後転をするのだが、後転をしてから更に後転は絶対に出ないので覚えておいてほしい。
更に後転は、後転→前転→更に後転して更に前転までは出せる。逆に前転スタートは、前転→後転→前転までで後転は1回しか出ないのである。この2つのことは覚えてほしい。

更に回転地擂り脚

(←↙↓↘→Ⓚ)26	下

発生・持続時間 54-2	
ダメージ 20～35	硬化時間 40

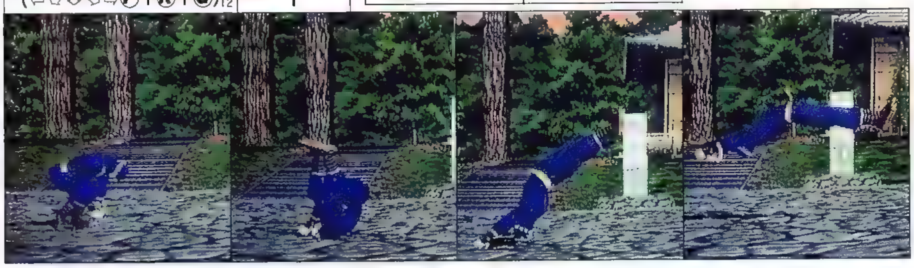


この技は前後転後に更に回転地擂り脚を出すことが出きる技。
基本的には更に前後転の後にも出すのは可能で、例でいうと、後転→前転→更に地擂り脚といった動きもできるのだ。
だが、一定の回転数をすぎてしまうと、出せないのでどこまでが出るのか説明しよう。
前転スタートの場合い→後転→回転地擂り脚。
後転スタートの場合い→前転→後転→回転地擂り脚。といったこの2つが限界である。
もちろんこの2つの間で出すのも可能なので試すといいぞ。

更に雷龍飛翔脚

(←↙↓↘→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)12	下

発生・持続時間 19-10	
ダメージ 40	硬化時間 84

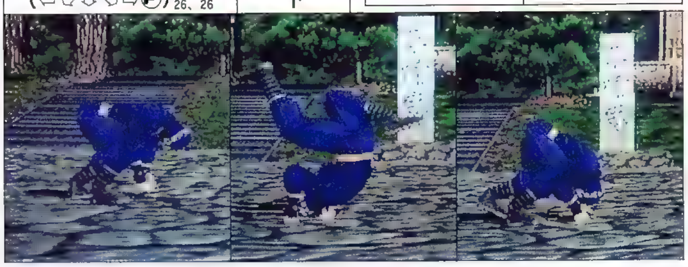


更に雷龍飛翔脚とは更に回転地擂り脚と同じで、単に出る技が普通の雷龍飛翔脚を出すのである。
基本的に回転からの攻撃は下段攻撃しかなく、更に雷龍も下段なのである。しかし、転がっているときに打撃技で潰しにくる相手には、結構使える技である。
技をガードされたときは、どんな技でも返し技として食らってしまうぞ。
また、更に雷龍飛翔脚も更に回転地擂りと同じ回転後以外は、出ないのでこの技も使ってみる価値はある。

針鼠弾(しんそだん)

(←↙↓↘→Ⓟ)26、26	下

発生・持続時間 1-9	
ダメージ 15	硬化時間 33



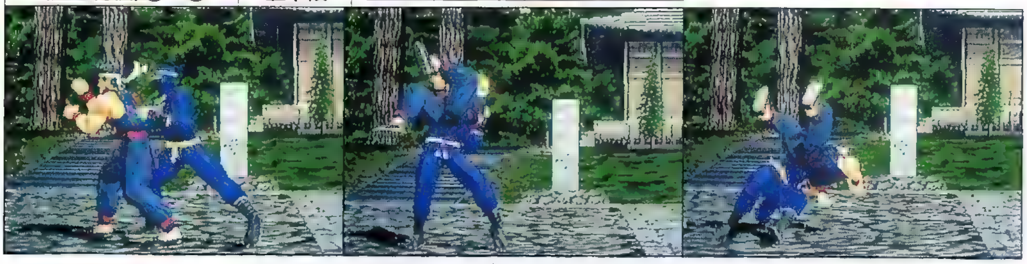
針鼠弾は前転を3回転以上すると、下段の攻撃判定ができて、やろうと思えばずーっと回転することができて防御している相手もリングアウトまで押しまくることができてしまうのである。
針鼠弾を防御して返そうと思っても、タイミングがシビアでヒットするとそのまま、3～4回ヒットしてしまう。ちゃんとした返し技を知らない人にとっては、超強悪な技である。
針鼠弾を出すタイミングとしては、26フレームと結構早い入力なので、ポンポンとタイミングよくやらないと出ない。
最初は練習しないとでないと思うのでチャレンジ//

太刀(たいとう)		—	
Ⓟ+Ⓖ	上段	ダメージ　50	硬化時間　78



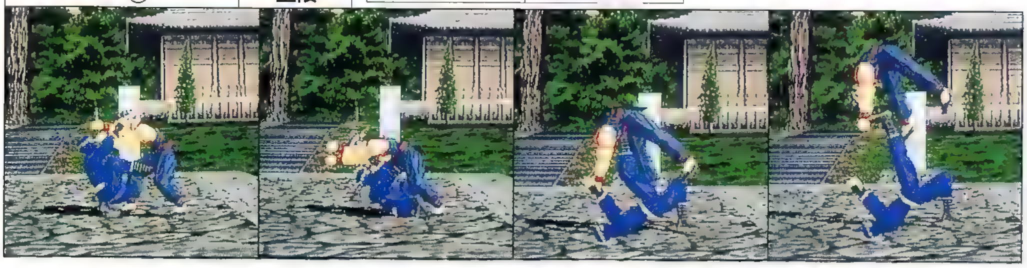
〝カゲ〟の基本投げで、見た感じは一本背負い投げである。この投げ技は入力が簡単な分、受け身をとられてしまうということもあるのである。
しかし、攻撃力も高く、しゃがんでいる状態からでも投げれるのだ。
相手技を防御したときなどに太刀で投げようとしても、大抵受け身をとられてしまうので、足を使って前後に動き、意表の突いた所で投げれば受け身をとられることも少ないだろう。

葉裏霞(はうらがすみ)		—	
(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下段	ダメージ　50	硬化時間　上146 下139



この投げ技は敵の背後にいるときに使う、裏投げである。葉裏霞は太刀と同じ入力方法で非常に簡単である。しかも、普通投げ技はしゃがんでいる相手には決まらないのだが、カゲの裏投げはしゃがんでいる相手も余裕で投げられるのだ。
この投げ技は間合いも少し広く感じられ、背を向けて走って逃げて行く相手も投げてしまうときがある。しかし、基本的に背後投げのチャンスはめったにないので背後にまわったときは狙おう。

弧延落(こえんらく)		—	
⇦^{6}Ⓟ	上段	ダメージ　40	硬化時間　83



カゲのトレードマークにもなっている、弧延落という技だが、相手を高くまで投げてリングアウトを狙うといった使い方が多いのである。
この弧延落という投げは入力が簡単なのだが、投げ技の中でも一番威力が低いのだ。しかしリングアウトを狙う以外にも体力を奪う使い方もできるのだ。弧延落で投げた後に一歩さがってから、飛鳥（ダウン攻撃）で追い打ちを入れると相手の体力を（MAX時）5分の2ほど奪えるぞ。

刀霞(かたながすみ)		—	
Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	ダメージ　50	硬化時間　90



相手の足と足の間に手を入れて、そのまま片手でコロッと倒してしまう投げ技。
この投げ技は、街中のゲーセンで使うとなぜか、盛り上がるときがある。基本的に影丸使いはみんな弧延落で投げてしまうので、めったに見ないから、ギャラリーに見せて使うのもいいだろう。
刀霞は自分がしゃがんでいる状態からは投げれないので、それだけ覚えておけば刀霞を使いこなすこともできる。

影霞(かげがすみ)		—	
(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	上段	ダメージ　50	硬化時間　98

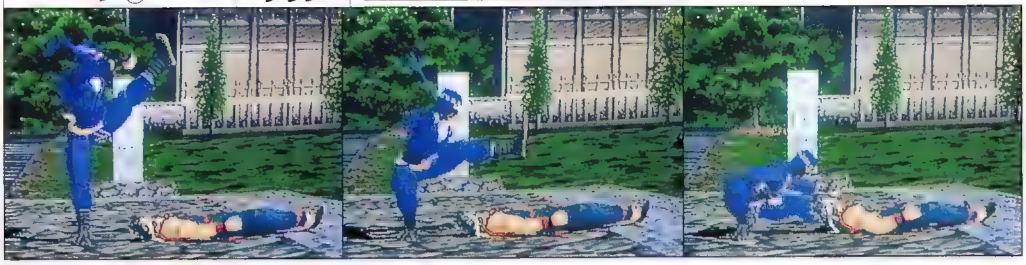


カゲが使う投げ技の中で最も入力が難かしい影霞。この技は見た目が大外刈りの投げ技である。
この投げ技は、実は使い勝手がよく肘打ちや中段蹴りで相手がよろめいたときに、ダッシュで近づき影霞のコマンドを入力すると、投げか肘打ちの自動2択攻撃になるのである。
この使い方は結構ポイントが高いので、ぜひ覚えてほしい2択技だ。

踵落とし

⇘6Ⓚ　ダウン

発生・持続時間 28-5	
ダメージ 15	硬化時間 39



踵落としというのは通常攻撃ではなく、相手がダウンしているときに使うダウン攻撃である。
踵落としは基本的に普通のダウン攻撃よりは、与えるダメージ量が少なく、確実に相手にダメージを与えるときに使うのである。
一応、必ず当てることのできるのが、各種投げの後や何かの技をカウンターでヒットさせたときが狙い目である。相手と近いときに、飛延弾で（⇧Ⓟ）攻撃するなら、こっちの方が確実でいいぞ。

小手返し

⇩6Ⓟ

——	
ダメージ 50	硬化時間 75



この技は新技でパイ、アキラも持っている、当て身投げである。
しかし、カゲの当て身は上段パンチしかとれないのである。
技のモーションは写真を見てくれればわかると思うが、相手の右手か左手を取ってからグルンと一回転させてしまうカッコのいい技である。
小手返しは、狙ってはなかなかできず、思ってもいなかったときの方が当て身は多い。
がしかし、相手がラウのときは、しゃがみパンチからの斜上掌がバレバレのときは、小手返しを入力すると当て身が成功する。まんがいち失敗しても、しゃがみパンチが出て相手の動きを止めることもあるので、こういった使い方も覚えるといいぞ。

小手返し

〝カゲ〟はアキラの使う猛虎硬爬山を(⬇⇨Ⓟ) 実は小手返しで当て身投げができるのである。
猛虎硬爬山は中段攻撃なのだが、カゲの上段当て身投げがキマる。なぜ中段攻撃なのに、上段当て身できる？と思うのが普通だが、猛虎は片手で攻撃するのだが片手の攻撃は当て身ができるのである。
しかし、狙いすぎると両手で攻撃する双掌（⬇⇦⇨Ⓟ）を食らってしまうので狙いすぎは禁物だ。



この瞬間に⇩Ⓟを入れると小手返しだ!!

〝カゲ〟の小手返しは上段当て身だが、さっきも話した通りアキラの猛虎も当て身投げしてしまうのである。
つまり、小手返しは上段当て身とはいっているが、基本的に相手の攻撃が片手であれば、大抵取って投げてしまうのであれば、上、中、下段攻撃というのは気にしなくてもいいのである。
こういうのを考えると、結構片手での攻撃が思い浮かんでくるが、すべての技を当て身投げできると、それこそ最強と言われるくらい強くなってしまうので、当て身のできない技もある。
例えとして、当たり前だけどしゃがみパンチ（全キャラ⬇Ⓟ）やウルフのボディーブロー(⇨Ⓟ)も当て身投げはできない。
という訳で「こんなのも、当て身投げができるんだ」という技を今回は２つしか紹介できないが教えよう。

●リオンの技　箭疾歩

リオンが使う技で、とてもイヤな技なのだが、この技も中段攻撃である。
下の写真を見てわかると思うが、リオンの手は片手で攻撃しているために、中段攻撃で強い技なのだが、当て身投げを持っているキャラは簡単に投げることが可能である。
この技を当て身投げするコツとしては、リオンが「イーン」と言ったら大抵この技なので、しゃがみパンチを出す感じでやれば投げれるぞ。しかし、「フー」と言ったときは足払いが来るので注意。



これを当て身で…失敗すると以上。

●リオンの技　騰撃連捶

これもまたリオンの技だが、チクチクッと素早い下段パンチを出すのだが、攻撃力は低く、スキがないので精神的ダメージが高いのである。
といった騰撃連捶という技だが、この技も下段攻撃のくせに、パイ、アキラ、カゲの当て身投げで取ることが可能である。
この技を使う人は大抵中間距離で出してくるので、しゃがみパンチ入力をして小手返し狙いだ。でも対リオン戦の中間距離は中段蹴りの餌食となるので注意。



こんなに下に出ている攻撃も投げちゃう。

Kage

SHUN DI



挑撃について

舜帝のⓅは挑撃と呼ばれ、入力によって3つの挑撃があるのが特徴だ。入力は、Ⓟ＋Ⓖによるものと ⇩⬃⇨Ⓟによるワンステップしてから出すものがある。伏挑撃は他キャラのしゃがみⓅと性能はさほど変わらないが⬃Ⓚと⇩Ⓚは少し特殊。前者が相手の中段攻撃を、後者が足払い系をかわしながら出すことができるような判定になっているので、その判定をうまく利用しよう。



このように⬃Ⓚの側端脚は足払い系を避ける！レッグスライサーもこの通り。

小ジャンプ攻撃について

小ジャンプ攻撃はかなり多彩である。VF1にあったような蹴り技もあるが、飛天崩撃や龍尾脚、着地と同時に足払いを出す地這腿など特殊なものが備っている。

しかし、どの技もトリッキーな動きをするが、ガードされた後、あまりにスキが多いため、反撃は必至である。

使い所としては下段系の技、特にしゃがみⓅを連打してくる相手に奇襲技として使うのがベスト。

入力はしっかり間違わないように！



飛天崩撃はかなり使える技だ。



地這腿は足元をすくえるぞ！

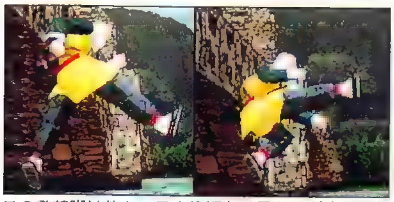
大ジャンプ攻撃について

舜帝の大ジャンプは同時に出す登起脚の形以外は他キャラと全く一緒である。

一応、舜帝も登起脚を出してから再度空中で大ジャンプ攻撃を出すことができる。

登起脚の後に出せる技は、空飛端脚、落飛踵腿、背双腿落龍、双掌頭落撃の4つである。

しかし、舜帝は移動系の技がある分、大ジャンプ攻撃は使うことが少ない。リングアウトになりそうな時以外はあまり使わないように。



この登起脚は他キャラより短かく見えるが実は同じ
下りに出すならこの技、落飛踵腿が良いぞ！

背後攻撃について

次に背後攻撃について説明していこう。

●背反掌（Ⓟ）

振り向くと同じにサッと裏拳を出す技。ここからⓀやⓅⓅをそのままつなげられる。



この技、背反掌からⓅⓅかⓀをつないで連続技だ

●背下反掌（⇩Ⓟ）

くるっとしゃがみながら振り向きつつ、下段にパンチを出す技。判定は下段だがスキが大きい上に、連続技にも使えないので自己満足な技だ。



下腹部をつくこの技。ある種屈辱技か？

●背反掌（しゃがみ）

入力を⇩や⬇、⇩に入れたままにしてⓅを押すと通常のⓅを性質が異なる背反掌がでる。この背反掌は単体でしか出すことができない。



背反掌と性質が違うので要注意。

●背旋腿（Ⓚ）

振り返ると同時に上段後ろ回し蹴りを繰り出す技だ。

この技は起き上がりのキックと非常によく似ている。違う点はヒットすると舜帝が踊るぐらいである。



この技をヒットさせると舜帝が踊りだすぞ！

●低踏脚（⇩Ⓚ）

背下反掌のように動いて、ちょこっと足を出し、相手の足元を蹴る技。この技もほとんど自己満足技といったところだ。



ちょんと足元を蹴るだけ。なんのための技だ！

●背旋腿（しゃがみ）

低踏脚を出そうとして⬇に入れすぎたり、一度しゃがみ状態にすると失敗技としてこの技がでてしまう。ただそれだけの技だ。

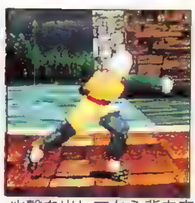


入力を失敗するとこの背旋腿がでてしまうぞ！

振り向き攻撃

●挑撃背転（⇦⇦Ⓟ）

挑撃を出しつつ、そのまま相手に背を向ける技。この技自体はあまり使えない。



挑撃を出してから背を向ける挑撃背転

●阿仙廻脚（⇦⇦Ⓚ）

ふざけた格好で蹴りを出す超屈辱技。蹴りの後は背中を向けた状態になる。



手を腰につけて旋風牙を出すような阿仙廻脚

ダウン攻撃

●転宙落脚（⇧Ⓟ）

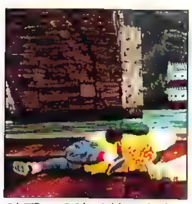
前宙をしながら相手にあびせ蹴りを加える技。体にも判定があるぞ！



転宙落脚は判定が強いので使えるぞ！

●転地肘撃（⬆Ⓟ）

ころころと前転してから肘打ちを落とす技。



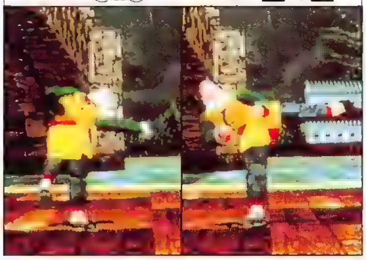
映画での決め技でもあった転地肘撃

基本技		ダメージ
挑撃　（ちょうげき）	Ⓟ	10
伏挑撃（ふくちょうげき）	⇩Ⓟ	8
後蹴腿（こうしゅうたい）	Ⓚ	30
仰穿腿（ぎょうせんたい）	(⬇or⬂)Ⓚ	10
側端脚（そくたんきゃく）	⬃Ⓚ	21
小ジャンプ攻撃		
飛天崩撃(ひてんほうげき)	⬀Ⓟ	30
倒地反衝爪(とうちはんしょうそう)	Ⓟ(同時)	30
落歩挑撃(らくほちょうげき)	Ⓟ(上昇中)	30
旋子　（せんし）	⬀Ⓚ	35
龍尾脚(りゅうびきゃく)	Ⓚ(同時)	30
裁下腿　（さいかたい）	Ⓚ(上昇中)	30
地這腿　（じげんたい）	Ⓚ(下降中)	20
大ジャンプ攻撃		
双掌頭落撃(そうしょうとうらくげき)	(⬀or⇨or⬂)Ⓟ(上昇中)	30
登起脚（とうききゃく）	Ⓚ(同時)	30
双腿落襲(そうたいらくしゅう)	(⬀or⇨or⬂)Ⓚ(上昇中)	40
空飛端脚(くうひたんきゃく)	Ⓚ(上昇中)	30
落飛踵腿(らくひしょうたい)	Ⓚ(下降中)	30
背双腿落襲(はいそうたいらくしゅう)	(⬀or⇨or⬂)Ⓚ(上昇中)	40
振り向き攻撃		
挑撃背転(ちょうげきはいてん)	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓟ	12
阿仙廻脚(あせんかいきゃく)	⇦$_{16}$⇦$_{6}$Ⓚ	30
背後攻撃		
背反掌(はいはんしょう)	Ⓟ	12
背下反掌(はいかはんしょう)	⇩$_{6}$Ⓟ	14
背反撃　（しゃがみ）	(⬃or⬇or⬂)Ⓟ	12
背旋腿（はいせんたい）	Ⓚ	30
低踏脚(ていとうきゃく)	⇩$_{6}$Ⓚ	36
背旋腿　（しゃがみ）	(⬃or⬇or⬂)Ⓚ	36
ダウン攻撃		
転宙落脚(てんちゅうらくきゃく)	⇧Ⓟ	30
転宙落脚　（失敗）	⇧Ⓟ	
転地肘撃（てんちちゅうげき）	⬆Ⓟ	30

撃転旋腿(げきてんせんたい)

Ⓟ23Ⓚ　上➡上

発生・持続時間	13-2
ダメージ10+30	硬化時間41

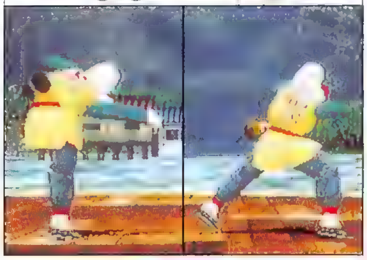


挑撃(Ⓟ)の後にそのまま回し蹴りを繰り出す技。一応入力さえちゃんと行えば必ず両方とも入る連続技である。他キャラのⓅⓀとさほど変わらないので、硬直時間の長い相手の技をガードした後の反撃には安定して使える。他キャラとの相違点はⓀの後の硬直が良いこと。このため、ガードされると返し技は必至なので注意しよう。

連撃(れんげき)

Ⓟ23Ⓟ　上➡上

発生・持続時間	12-2
ダメージ10+12	硬化時間14

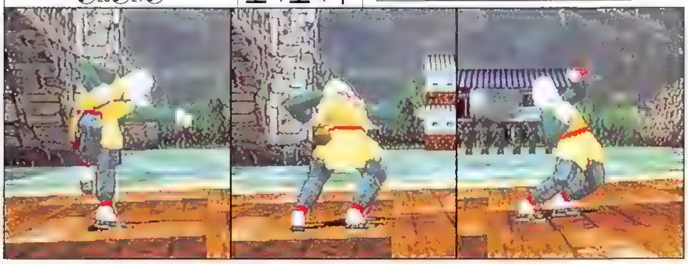


挑撃から逆の手で再度挑撃を繰り出す連続技。判定が上段にしかないものの、挑撃から攻めることの多い舜帝にとってはこの連撃はフェイントなどにも非常に使える。組み方て方としては、Ⓟ⬇+ⓅやⓅⒼキャンセル⇧Ⓚなどのパターンを見せておき、Ⓟの後の技を嫌って返し技を出してくる相手にⓅⓅを使い、その技を潰したりして使うのが良い。

叉手連環撃(さいしゅれんかんげき)

Ⓟ23Ⓟ27Ⓟ　上➡上➡中

発生・持続時間	19-3
ダメージ10+12+14	28



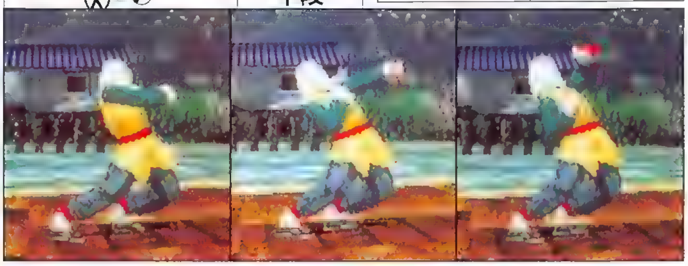
連撃からそのまま仰飲杯手よりも高々と手を突き上げるアッパーを出す技。ⓅⓅまでは連続で入るが最後のⓅは連携なので入らない。その上、アッパーをガードされると必ず反撃を受けてしまうとんでもない技。しかし、最後のアッパーは一応ダウン技でしかもガードハーフ。使い方次第でこの技は強くも弱くもなる。

一例を挙げると、ⓅⓅで入ってこのⓅⓅⓅを嫌って立った相手をとりあえず投げておく。そうしたら相手はⓅなどで返そうとするか、しゃがむはず。この時、前者は別の行動をこちらがとり、後者ならⓅⓅⓅを思い切って使おう！意外と当ってくれるぞ！

仰飲杯手(ぎょういんはいしゅ)

(立ち)⇧Ⓟ　中段

発生・持続時間	15-4
ダメージ14	硬化時間23



下から上へ突き上げるまさに酔拳版アッパーといった所。

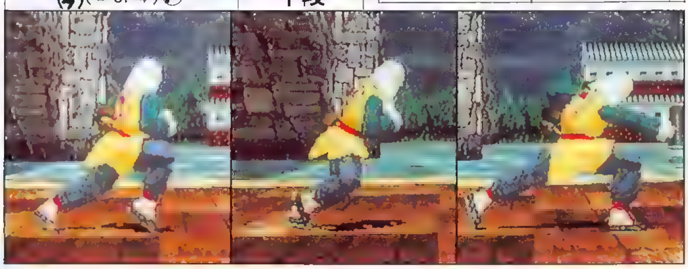
もちろん、攻撃判定は中段にあるが、ガードハーフではないのでしゃがんでガードしている相手は立ち状態へ突き上げるだけでダメージは与えられない。ⓅⓅⓅの最後のアッパーよりは硬直時間が短いのでキャラによっては反撃を受けない（ウルフ、ジェフリーのみ)。しゃがみガードに徹する相手に時々使うと効果的。

その他の使い所としては挑腕撩拳や月牙叉撃などで浮かせた後の追い打ち（空中コンボ）技としても使える。ちなみにしゃがみ状態では月牙叉撃が出てしまうので必ず立ちから入力しよう！

月牙叉撃(げつがさいげき)

(しゃがみ)(⇗ or ⇨)Ⓟ　中段

発生・持続時間	16-3
ダメージ30	硬化時間27



別名〝じじい猛虎″と呼ばれる技で、突進しながら片手を突き出して相手をフッ飛ばす技。しゃがみガード不可の中段攻撃の上に、当れば必ず相手が上へフッ飛ぶので空中コンボを狙いやすい。代表的なものとしては、月牙叉撃→仰飲杯手→ダウン攻撃（または旋風掃腿、以下これらを追い打ちとする）月牙叉撃→宙舞双転脚→追い打ち、月牙叉撃×2→追い打ちなどである。

コマンド入力は一度必ずしゃがんでから⇩に入力しっぱなしか⇨と同時にⓅで出る。使い方としてはしゃがみパンチから出したりすると効果的だ。

連載顎手(れんさいがくしゅ)

⇨6Ⓟ　上➡上➡上

発生・持続時間	9-2, 17-1, 29-5
ダメージ10+14+8	29



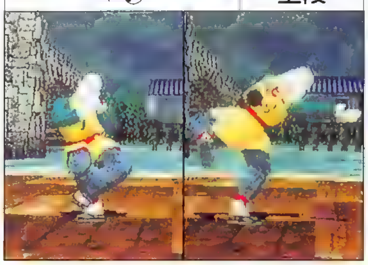
前進しつつ、3回突きを連続して入れる技。一応連続技なので1発入るとすべて入る。相手キャラや状態によって入らないことがある。しかし、どちらにしても必ず、ガードされた後、または当てた後に投げられたりさまざまな返し技を入れられてしまう。

出初めがかなり早く、サラのサイドフックも止められたのに残念だ。

横掃撃(おうそうげき)

⇦Ⓟ　上段

発生・持続時間	15-4
ダメージ 24	硬化時間 21



体を回転させて裏拳を繰り出す技。上段にしか攻撃判定がない上にスキがかなり大きい。使い所は無理やりに出す程度。ダメージが24なので酒を2回飲むかカウンターだとダウン技になるのでその後、⇧Ⓟのダウン攻撃や旋風掃腿、前旋掃腿系が追い打ちとして入る。

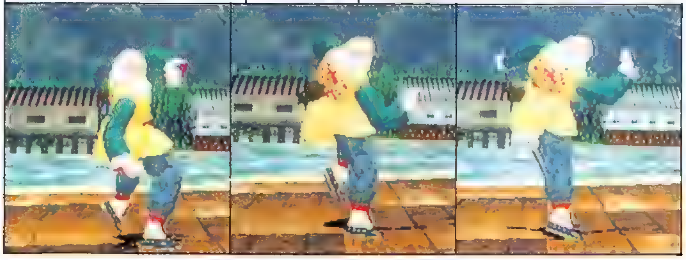
Ⓟなどで接近し、突然出したりして奇襲技として使うのが適当だろう。

Shun

挑腕撩拳(ちょうわんりょうけん)

(⇦⇘⇦Ⓟ)20	中段

攻撃発生・持続時間12-6	
ダメージ30	硬化時間19



アドバタイズで舜帝が決めにやる技、振りがぶってから仰飲林半よりも高く突き上げるためか、威力も大きく、その上、必ず上方向へフッ飛ぶので月牙叉撃同様の空中コンボが狙える。コマンドの性質上、しゃがみ状態からは決して出ないので入力する際には注意しよう。ちなみにこの挑腕撩拳は月牙叉撃と同じくらい浮かせられるが、相手との距離が近いので、かなり高度なコンボが可能である。キャラ限定ではあるが一例を挙げると…挑腕撩拳→挑撃×２→仰飲林手(または伏挑撃)→連環前旋掃間(３回)という連続技も入るダウン技なので使用頻度は高いぞ／

バーチャファイター２の対戦において相手の心理を付くことは非常に重要である。上、下の２択、中段攻撃と投げ技の２択など攻撃によるものが多い。

これからの心理攻撃は相手を恐怖に陥し入れることができる。

しかし！　帝はそれだけじゃない／相手を自分のと及行動によって挑発し、怒らせ、その怒りにまかせた攻撃をあざ笑うかのように技を出し出鼻をくじく技。それこそが**舜帝の挑発技**だ／

これより紹介する技はいままでの打撃系の技とは異なり、そういった意味を持つものだということをよく考えて読んでほしい。

舜帝を使うならこれらの挑発技を使わなくてはいけない。そんな挑発の心得を今ここに書き記そう。

心得①　負けても必ず１回は座盤鉄を使おう！

心得②　一生に１度はカウンターで逆立ち蹴りを決めよう！

以上である(よくわかんねー)

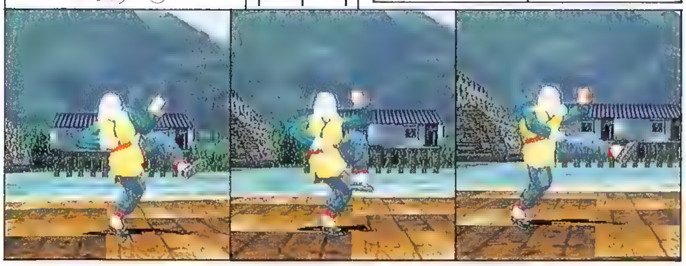


一生に一度は決めたい逆立ち蹴りこと“倒身連脚”かのジャッキーチェンも使う

翻身連尖脚(ほんしんれんせんきゃく)

⇦6 Ⓚ+Ⓖ	中→中→中

攻撃発生・持続時間21-3	
ダメージ35	硬化時間34



片足でピョンピョン後方に下がりつつ、もう片方の足でつまさき蹴りを３回出す挑発技。一見するとただの挑発技だが、しゃがみガード不可の中段攻撃で威力35のためダウン技でもある優れ技である。攻撃判定は足先にしかないものの、この判定が激強で、雷龍飛翔脚なども潰せるくらいだ。強力とは言え、やはり中段蹴りや肘打ち、裡門などに弱く、この手の中段攻撃に対しては出始めを潰すように出すのがベスト。そのため、この技の使い所は接近して伏挑撤を当て、その後、反撃を試みようとしてくる所に出すとよいぞ／

座盤鉄(ざばんてつ)

⇩16⇩	——

攻撃発生・持続時間——	
ダメージ3	硬化時間30



その場に突然しゃがみ込む行動のことまさに挑発しているといった感じの技。

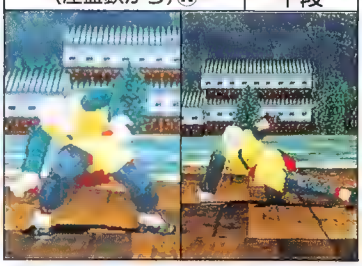
この技の利点は意外にも数多くあり、中段蹴りや肘打ちが近距離では当たらずにヌカッてくれる。コマンドを入力するとすぐ判定が無くなるのでうまく使えば結構イケる技。

ちなみに鉄山靠投げ同様ジェフリーのパワーボムによる座盤鉄投げが存在する。

栽頸脚(さいけいきゃく)

(座盤鉄から)Ⓚ	下段

攻撃発生・持続時間16-4	
ダメージ24	硬化時間36



座盤鉄をしている状態からⓀを入力することで基本技の⬇Ⓚとは違った形の足払いを出す。この技を栽頸脚と呼び、座盤鉄で相手を存分に挑発し、怒って突進や攻撃を仕掛けてきそうな所に置いておき、相手の出鼻をくじき、さらに相手をブジョクしつつ、ギャラリーを沸かせ、味方につける究極の技である。

転倒立(てんとうりつ)

(⇖⇖⇩⇙⇨)2	——

攻撃発生・持続時間——	
ダメージ——	硬化時間42

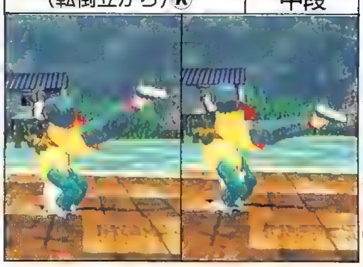


舜帝最大の挑発技がこの転倒立だ。その場でくるっと回転してそのまま倒立するだけ。Ⓚを押すことで攻撃はできる。その他⬅や➡で逆立ちをしたままで飛びながら前後に後動する。この状態を解除したいのならⒼかⓅボタン⬆か⬇を入力すればよい。この技で舜帝の戦術が大きく変化することはまずないだろう。

倒身連脚(とうしんれんきゃく)

(転倒立から)Ⓚ	中段

攻撃発生・持続時間11-24	
ダメージ30	硬化時間20



転倒立から繰り出す連続つまさき蹴り。この技も舜帝最大の屈辱技としてじじい使いにこよなく愛されている。

屈辱技ではあるが、実は判定がかなり強い。とりあえず出しておけば潰される技はほとんどない。

最後の一撃に使い、是非、当ててⓅ+Ⓚ+Ⓖのスローリプレイを見よう！

Shun

避け

舜帝の打撃系の技は意外と相手の色々な技を避けてくれるものが多い。

これから紹介する技たちはどれもそういうものばかりだ。まず、このコラムではどのような種類のものがあるのかを説明しようと思う。

●避けの種類

ここでの避けの意味は後述する向側前避、向側後避、後伸避などの体移動をするものだけではなく、足払い、しゃがみⓅをスカらせる下段避けと中段蹴り、肘打ちなどをスカラせる中段避けの計3つに分けられる。

●避け攻撃の注意事項

次に避け、又は避け攻撃の注意事項を説明していこう。

①避けは1瞬のものばかり

避けながら攻撃すると説明したがほとんど一瞬、足元や中段に判定がなくなるというようなものを利用しただけである。相手の技を見てから行動を行うのでは間に合わないものが多い。

②体移動系はホーミングされるぞ！

避けの基本、体移動系を使っていて、タイミングよく避けているのに喰うことがある。これは相手の技が実はホーミングしてくるからである。

バーチャファイター2ではすべての技がある程度方向を修正してくれる。

例えば、ⓅⓅⓅの最初のⓅを向側後避で避けても、残りのⓅⓅはそのまま直進していくのではなく、こちらにくるっと向き直ってくる。

このことはⓅ系だけ突進系の猛虎硬爬山や箭疾歩などもタイミングが悪いと最後にいきなり向きを変えて、こちらの向側後避などの硬直中に当てられてしまうのだ。だから華麗に避けて攻撃したいのなら、相当の訓練がいるぞ！

●ホーミングの法則について

ホーミング（方向修正）はどうしてすれば防止できるのだろうか。

答えは簡単。同時に技を出すか、判定が出る最後のモーションで避けるタイミングで出せばよい。

相手の技を見切ることは、反応だけではかなり難しい。

やはり、避けはこちらの読みで行うものが多い。華麗な避けをマスターしたいのならより多くの人と対戦をし、実践経験を積んでいき、各キャラのある程度の戦法を読めるようにするのが理想だぞ！



肘打ちをじじい鉄山靠で避けた瞬間、こういう判定を利用しよう。



このように中段蹴りをスカして攻撃することが可能だ

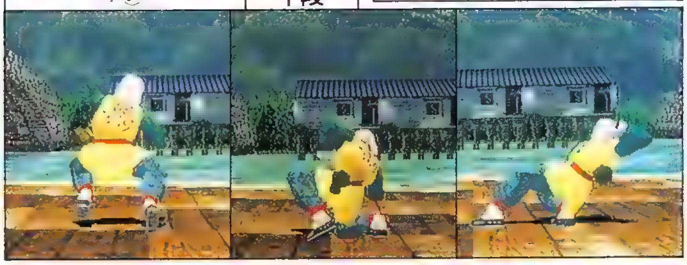


猛虎だってしっかり避けりゃこの通り。

背旋肘(はいせんちゅう)

↙Ⓟ	下段

攻撃発生・持続時間22-3(立)19-3(しゃ)	
ダメージ22	硬化時間24(立)27(しゃ)



しゃがみ状態で相手に背を向け、その状態から体をひねりつつ肘打ちを当てる技で別名〝じじい鉄山靠〟と呼ばれている。

肘打ちではあるが攻撃判定は下段である。

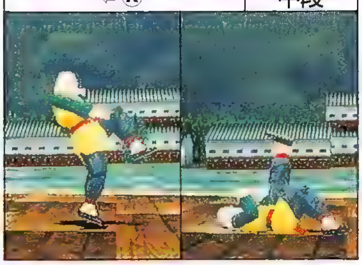
使い所としては、Ⓟで相手に接近し、その後にすぐ使って相手のガードを上・下に揺さぶったり、向側前避でいきなり接近して、投げを狙うと見せかけておいていきなり出すとよい。

避けとしては相手の肘打ちや中段蹴りに使えるが技そのものが強力なのであまり考える必要はないだろう。ちなみに立ち状態としゃがみ状態からとでは出始めや硬化時間が異なるぞ！

仰身踏腿(ぎょうしんとうたい)

⇦Ⓚ	中段

攻撃発生・持続時間17-3	
ダメージ24	硬化時間33D

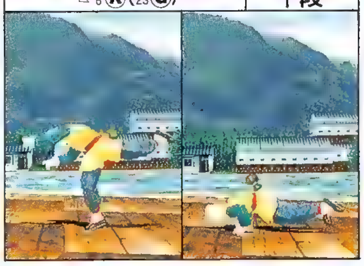


後方に倒れ込みつつ、前に蹴りを出す技。この後、舜帝は仰向けのダウン状態になる。この技は両者の足の位置が八の字型（足先がぶつかっている状態）の時のみしゃがみガード不可の中段攻撃となる。避けとして使う場合、出始めの何モーションかに足払いが当たらない所を利用する。

後蹴下腿(こうしゅうかたい)

⇙6Ⓚ(23Ⓖ)	下段

攻撃発生・持続時間16-4	
ダメージ10	硬化時間28



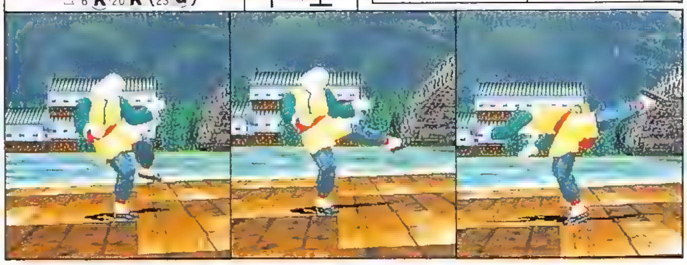
その場でくるっと回転しながらさり
なく、足元を蹴る技。意外と出始めが
いので、Ⓟから突然狙ったり、起き上
りに使ったりする。

この技は↓Ⓚを入力してすぐⒼを押
と、さりげなく蹴りを加えた後に即寝
(うつ伏せダウン)ことができる。これ
フェイントとして使おう。

後蹴連腿(こうしゅうれんたい)

⇙6Ⓚ20Ⓚ(23Ⓖ)	下→上

攻撃発生・持続時間11-3	
ダメージ10+30	硬化時間21



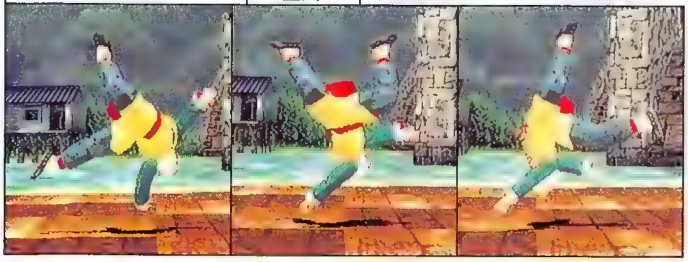
後蹴下腿でさりげなく蹴りを出して、その蹴った方の足でさらに蹴り上げる2段蹴りで、一応、最初の一発目が入ったら2発目も入るようになっている。この技の使い所は後蹴下腿とさほど大差はない。ただ、後蹴下腿だけでは相手をダウンさせることはできないが、こっちならダウンを奪える。

この技も上・下の2択に使用するのが最も有効である。

ちなみに、この後蹴連腿も↓ⓀⓀの後、Ⓖを入力することで後蹴下腿同様にそのままダウンすることができる。ダウンがうまくできない人はⓀを入力する際に2回以上押しているからだろう。

宙舞双転脚(ちゅうぶそうてんきゃく)

⇨16⇨6Ⓚ	空中	攻撃発生・持続時間	17-3
		ダメージ35	硬化時間32



側宙からあびせ蹴りを繰り出すこの技は意外と使用頻度が高い。その理由として中段攻撃であるという点。しかも避け攻撃ほどではないが、出始めを過ぎれば空中判定になっているのでしゃがみパンチやキックに当らないからで、このことは起き上がりの下段キック系にも言える。もう一つの理由としてかなりスピードが早いこと。⬋Ⓟや⬇Ⓚでチクチクやられるのを怖がった相手にしゃがみガードした後に使うと効果的だ。

この他、月牙叉撃の後に空中コンボとして使用したり、カラジャンプからの地這腿と着地宙舞双転脚の下段、中段の2択にも使う。

背倒連旋脚(はいとうれんせんきゃく)

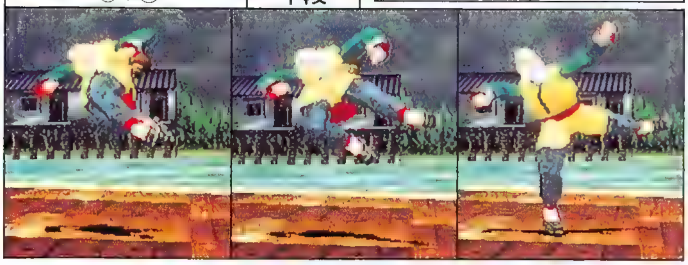
(⇧⇧Ⓚ)28	上➡上	攻撃発生・持続時間	14-4 27-4
		ダメージ30+15	硬化時間13D



その場で倒れ込みつつ、両脚で回し蹴りを出す技で、技を出した後、仰身踏腿同様にコマンド入力の有無に関わらずにダウン状態になってくれる。出始めから足払いなどを避けながら攻撃できるが、攻撃判定が上段にしかないためあまり狙って当てることは難しいようだ。判定と威力はかなり強いので、一番良い使い方としては、相手のⓅによる前進を先読みして、技を置いておく使い方が良い。ちなみにコマンド入力で注意するのは少し遅目でもよいからしっかりと⇧⇧を入力すること。あせって入力すると⬇Ⓚになってしまうぞ!

単飛跳撃(たんひちょうげき)

Ⓚ+Ⓖ	中段	攻撃発生・持続時間	16-5
		ダメージ35	硬化時間28



その場で軽くジャンプをすると同時に空中でかかと蹴りを行う、ソバットのような蹴り技。

この技の特徴は軽くジャンプをしているという点。このため、下段の足払い系の技やしゃがみパンチを避けつつ攻撃することができるのだ。攻撃判定は中段にあり、しゃがみガード不可なので起き上がりの2択にも使える。気になる硬直だが、ガードさせさえすれば大きな反撃は受けない。しかし、スカらせると大変。大ダメージは覚悟したほうがよい。出るまでに時間もかからないのでとっさに使うには使いやすい中段攻撃として使おう!

横双手(おうそうしゅ)

Ⓚ+Ⓖ20Ⓟ	中➡上	攻撃発生・持続時間	44-4
		ダメージ35+19	硬化時間19

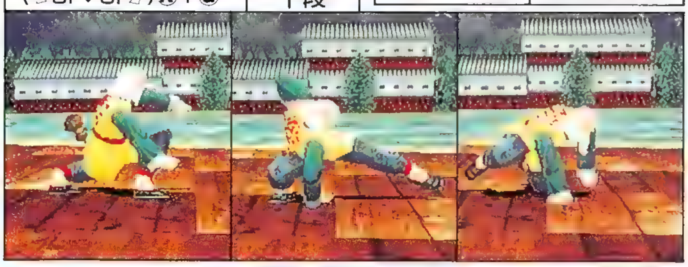


単飛跳撃のコマンドⓀ+Ⓖを入力してから即Ⓟを入力することで転身双冲掌の横出し版の双手を単飛跳撃を出し、少し経ってから双手をつなげて出す技だ。しかし、単飛跳撃を当てた後にどうやっても連続ではつながらないし、中段攻撃から上段攻撃をつないでしまうので立ちガードで安定される。そんなこの技にどんな使い道があるのだろうか? 答えはこちらの双手の判定にある。この双手を出すまでは上段攻撃が当らない。もちろんⓅ系もだ。つまり、この技も避け攻撃というわけだ。

使い所はⓀ+Ⓖはワザとスカらせて誘い技として使おう。

旋風掃腿(せんぷうそうたい)

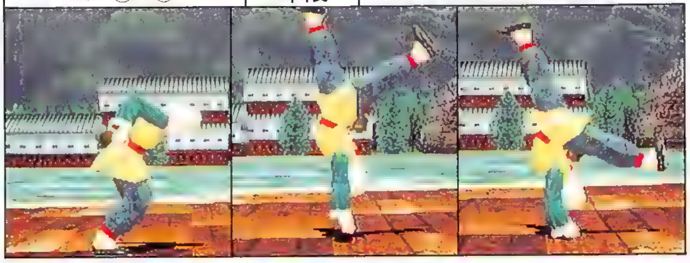
(⇙or⬇or⇘)Ⓚ+Ⓖ	下段	攻撃発生・持続時間	25-7
		ダメージ30	硬化時間38



片手を軽くついて、大きく足を回転させるようにして、相手の足元をすくう足払い。技の性質的にはラウ、パイの燕旋蹴と同じだが、少し遅めの上に、ウルフ、ジェフリーなどのパワーコンビにガードされると対しゃがみ投げで必ず返されるのが痛い。これでは燕旋蹴の方が使えるのでは?と思うかもしれないが、実はこの技も自分の判定に秘密があるのだ。そうこの技もあるタイミングは肘打ちや中段蹴りが当らない避け攻撃なのだ。狙ってやるのはかなり難しそうだが、ウルフ、ジェフリー以外のキャラはこの技をガードした後、かなり困まるはず。そこを立って投げてもよい。

倒脚(とうきゃく)

⇩6Ⓚ+Ⓖ	中段	攻撃発生・持続時間	21-3
		ダメージ35	硬化時間34



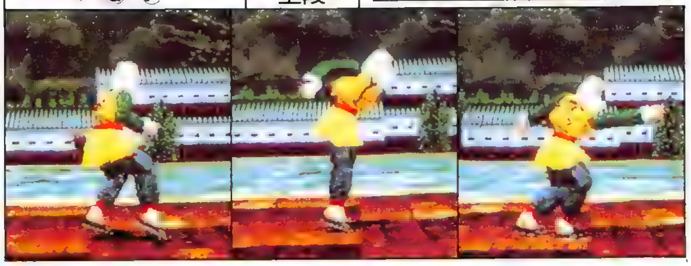
逆立ちするかのように軽くジャンプして地面に手をつき、手をつくと同時に身を弓のように曲げて、踵を相手の頭に落とすかなり特殊な動きをする技である。この技は中段攻撃で、しゃがみガード不可。威力も意外とあるので、単飛跳撃と同じように使える。

しかし、この技はそれだけではない。実は手をつくまでは完全に空中に浮いているので下段の技を避けてくれる避け攻撃なのだ。

使い所としてはしゃがみパンチを連打してくる相手などに使うとよい。ちなみにスキは単飛跳撃よりはあるが、動作が戻るので受けにくい。

後伸避払手(こうしんひふっしゅ)

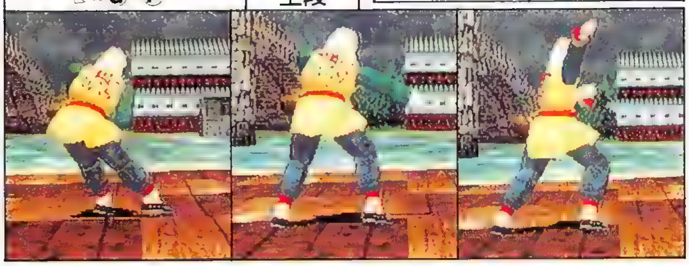
⇦6Ⓖ19Ⓟ	上段	攻撃発生・持続時間	10-3
		ダメージ15	硬化時間13



後伸避で体を移動させている最中に下からパンチを突き上げることができる。コマンドは⬅Ⓖで後伸避を行っている内にⓅを押すだけだ。後伸避自体あまり使えない技だけにこの技の使い所も少ない。しかもこの払手、判定がかなり弱いので相手のⓅⓅⓅなどのⓅ系しか止められない。他の技を後伸避で避けつつ、この払手を出すと、逆に判定が出てきて、こちらがやられてしまうことの方が多い。この技はラウやパイを相手にした時に少し使う程度でいいと思う。

向側後避払手(こうそくこうひふっしゅ)

⇧10Ⓖ19Ⓟ	上段	攻撃発生・持続時間	9-4
		ダメージ20	硬化時間17



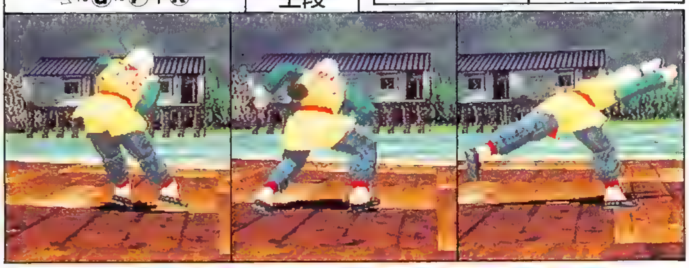
向側後避のコマンド入力の後にⓅを入力することで、避けつつ払うようなパンチを出すのがこの向側後避払手だ。この技の判定は上段にしかない。その上技の性質上、相手の何らかの技を避けつつ、相手が硬直している所に叩き込みたい所なんだが少しリーチがない。そのため相手の技の出始めを潰す感じで使わないといけない。この技の判定は後伸避払手同様、強いとはいえない。

そのため、相手のⓅ系以外の技を止めるのはかなり難しい。

とりあえず、接近戦で戦い、離脱する時にⓅⓅⓅなどで追ってくる相手などに使おう。

向側後避双手

⇧10Ⓖ19Ⓟ+Ⓚ	上段	攻撃発生・持続時間	19-4
		ダメージ30	硬化時間27



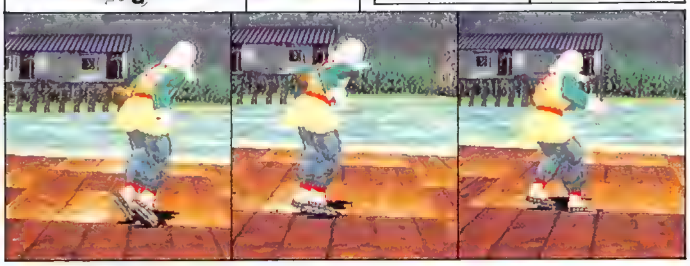
向側後避のコマンドの後に即、Ⓟ+Ⓚを入力することで避け行動が終った瞬間に両手で前に突きを出す双手を出すことができる。

この技の使い所は相手の技を向側後避で避け、相手が技の硬直中に双手を入れる感じで使う。しかし、引きつけが甘いとなかなかヒットしない。その上攻撃判定が上段にしかないのでしゃがみ系はせっかく向側後避で避けても双手が当らない。

この技はかなり高度な技なので初心者はあまり使わない方がよい。ちなみにこの系統のコマンド入力は⬋Ⓖの間にⒼなどをもう一回押してしまっているとⓅやⓅ+Ⓚかつながらないぞ！

後伸避(こうしんひ)

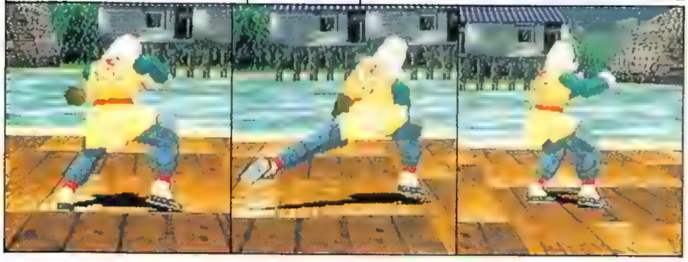
⇦6Ⓖ	——	攻撃発生・持続時間	——
		ダメージ——	硬化時間28



後方にふらっと身を引くような行動が後伸避と呼ばれ、舜帝の体さばき技の１つである。この行動は非常にバックダッシュと似ているが、どこが違うのだろうか。比較してみると、行動はバックダッシュのほうが早く、硬化時間もバックダッシュの方には存在しない(Ⓖキャンセルのため)。これに対して、入力してから遅目に行動し、さらに硬化時間が若干ついてしまう。この行動には得があるのだろうか？強いて挙げるとすればバックダッシュより中段攻撃を避けやすい点であるが狙ってやるなら向側後避の方がよい。結果として見せ技、誘い技に使うのがベストだろう。

向側後避（こうそくこうひ）

⇧10Ⓖ	中段	———	
		———	硬化時間34



サッと体を斜め後ろに引く行動をとるのがこの向側後避。この技も舜帝の体さばき技の一つである。この行動は後伸避と違い、かなり使える。まず、相手の攻撃を避けるのに使え、特に中段攻撃が避けやすい。理論上ではⓅⓅⓅなどの連続技でなければ、猛虎だろうが前疾歩だろうが、雷龍飛翔脚だろうが見てから避けることが可能だ。しかもこの後、ⓅやⓅ+Ⓚを入力することで攻撃をそのまま出し、相手の技の硬直中に当てることができるのだ。
ただし、この向側後避で技を避けるのはやはりある程度、戦い慣れてきて、読みがないとダメ。初心者は無理しないように。

向側前避（こうそくぜんひ）

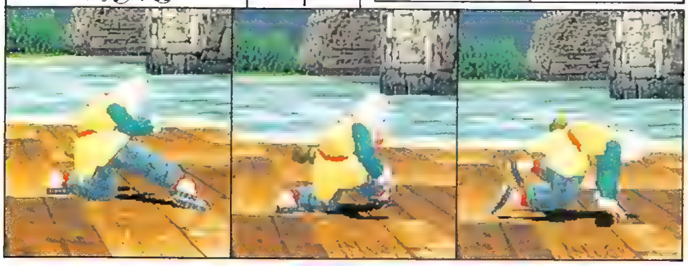
⇧10Ⓖ	———	———	
		———	硬化時間21



前方へササァと相手の側面へまわり込むような行動をするのがこの向側前避。この行動は避けに使用するというよりも、ある意味、ダッシュのかわりに使うことが多い。スピードや一気に移動する距離はダッシュよりもあるので向側前避で近づいて投げ技か中段蹴りの2択攻撃に使える。
この他、硬直が短いので連続して入力できるのを利用して、相手の垂直大ジャンプキックをガードした後に連続で入力して背後をとったり、起き上がりに相手の後ろに回ったりすることもできる。この技はかなり奥が深いぞ！

前旋掃腿（ぜんせんそうたい）

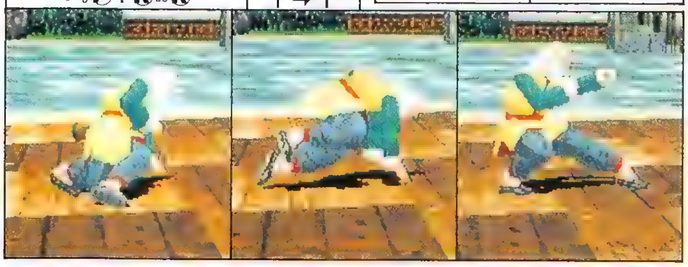
⇩6Ⓟ+Ⓚ	下	発生・持続時間20—6	
		ダメージ10	硬化時間29



旋風掃腿を素早くしたような足払い。この技は他の技と違って普通の状態からでは決して出ない。酔歩転身肘（Ⓟ+Ⓖ投げ）又は転身双冲掌（Ⓟ+Ⓚ）を当てて、酒を1回以上、飲んでないと出すことはできない技なのだ。
しかしこの技、条件がついているだけあってかなり使える。一例を挙げると向側前避でいきなり近づいて、投げかこの足払いかの2択に使用したり、接近戦からしゃがみパンチを当て、そこからこの足払いと、月牙叉撃の2択で攻めるなんていうのも良い。しかし、ガードされると旋風掃腿と同じ目にあってしまうぞ。

連前旋掃腿（れんぜんせんそうたい）

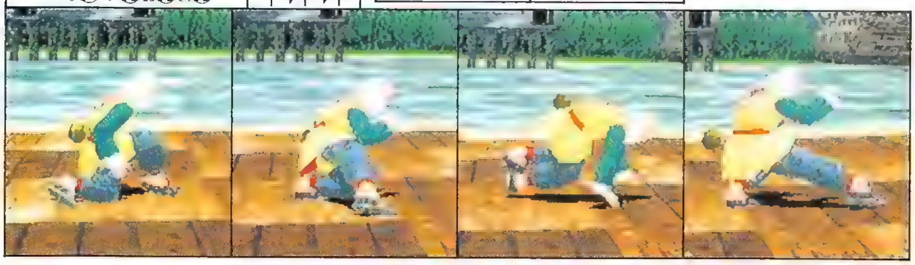
⇩6Ⓟ+Ⓚ25Ⓚ	下➡下	発生・持続時間20—6	
		ダメージ10+10	硬化時間27



前旋掃腿を連続して2回出す払のことを連前旋掃腿という。
この技も前旋掃腿同様に条件が満たされていないと出すことができない。その条件とは酒を試合中2回以上飲んでからでないと出すことはできないのだ。さて、ほとんど似た技の前旋掃腿との使い分けだが、ズバリ、フェイントに使うのだ。普通、この技を1回見せられると前旋掃腿でやめておいてもまたくると思ってしゃがんだままの相手が多い。そこでワザと1回の前旋掃腿でやめて、回復と同時に月牙叉撃や単飛跳撃などの中段攻撃を出そう。意外と引っ掛かるぞ！

連環前旋掃腿（れんかんぜんせんそうたい）

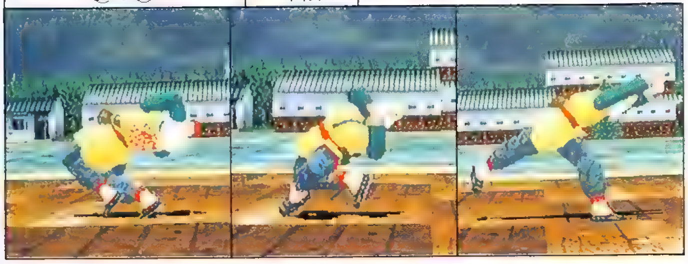
⇩6Ⓟ+Ⓚ25Ⓚ25Ⓚ	下➡下➡下	発生・持続時間20—6	
		10+10+10	硬化時間27



前旋掃腿を連続して3回出す最終系態の技。この技も前旋掃腿や連前旋掃腿と同じく、試合中、酒を飲んでいないと使えない。基本的には前の2つと同じ性質なので使い所は同じ。連前掃腿同様、フェイントに使うしかない。
その他、この技の使い道は連続攻撃に組み込むことだ。一例をあげると前旋掃腿で転ばして、即連環前旋掃腿を入れる4段や月牙叉撃→仰飲杯手（又は伏挑撃）→ダッシュで近づき連環前旋掃腿の5段など色々と存在する。

転身双冲掌(てんしんそうちゅうしょう)

P+K	中段	発生・持続時間33—2	
		ダメージ39	硬化時間30



体を低い姿勢でよじらせ、その反動を利用して大きく前へ双手を突き出す技である。攻撃判定は中段にあり、しかも当たると必ずダウンし、その後、酒を飲んでくれるお得技。

出るまでのスキは大きいが、その分、出した瞬間からⓅの当たらない状態になるので、ラウなどに対しては避け攻撃としてもなかなか利用価値が高い。ガードされた後はそんなにスキはないが、投げを重ねられたりするとかなり逃げづらい。適当に出すよりもこの技は奇襲技として使うのが最も効果的と思われる。

舜帝は試合中、何らかの技をヒットさせると腰にあるひょうたんの酒を飲む動作をする。ひょうたんの中になにが入っているのかは分からないが、飲んだ後、舜帝の体が少し赤みを帯びていく。

舜帝のこの酒飲み動作にはちゃんとした意味がある。それをこのコーナーでは紹介していこうと思う。

—酒飲み動作をする技は？—

舜帝は勝ちポーズの時にも酒を飲んでいるが、これは数に入らない。



相手をフッ飛ばせといて自分は酒飲み。これで少しは威力UP！

効力のある酒飲み動作は次の技を相手に喰わした時のみである。

●転身双冲掌（Ⓟ+Ⓚ）
●酔歩転身肘（Ⓟ+Ⓖ投げ）

ちなみにタイムオーバーなどの時にこれらの技を当てても酒飲み動作が見えさえすれば飲んだことになる。
たとえ負けている試合でも酒を飲もうとする努力は忘れないように…。

—酒を飲むと何が変化するのか？—

まず、酒を飲むことで通常出せない技が出せるようになる。その技とは次の3つで、飲んだ回数で出せる技が増える

●前旋掃腿（⇩Ⓟ+Ⓚ　酒飲み1回）
●連前旋掃腿（⇩Ⓟ+ⓀⓀ　2回）
●連環前旋掃腿（⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ 3回）

これらの他には出せる技はない。

他に大きな変化としては次のようなことがある。

●全技の威力が5％づつUPされる。

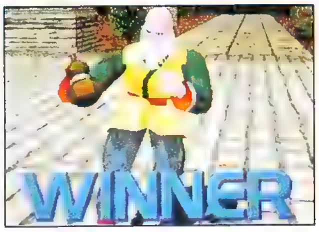
実は1度飲むごとに5％も舜帝自体の技の威力がUPしているのだ。微々たるものと思う人もいるかもしれないが、技によってはダメージ量30を超え、思わぬ技がダウン技へと変化し、その後の追い打ちまで安定するようになる。

—例を下に挙げておくことにしよう—

●横掃撃（⇦Ⓟ）　酒飲み3回
●背旋肘（⇩Ⓟ）　酒飲み2回
●栽腥脚（座盤鉄からⓀ）酒飲み4回



この技も酒で回数UP！（最高3回）



この顔を見よ！もーおじいちゃんたら！

■全技の威力が5％づつUPされる。
■実は1度飲むごとに5

—酒飲みは最大何杯まで？—

いくらでも飲んでいられる酒だが、一応MAX値はちゃんと設定されている。

●酒飲みは最大8段階までである。

これにより、威力UPも最大1.4倍までとなっている。

最後によく初心者の見られることだが3回飲んでそれ以上は狙わない人が多い。

しかし！酒飲みの効果はその対戦中ずーと有効なので相手が倒れるまで少しでも威力を上げる努力をしよう。

酔歩転身肘(すいほてんしんちゅう)

P+G	上段	——	
		10+10+10+20	硬化時間178

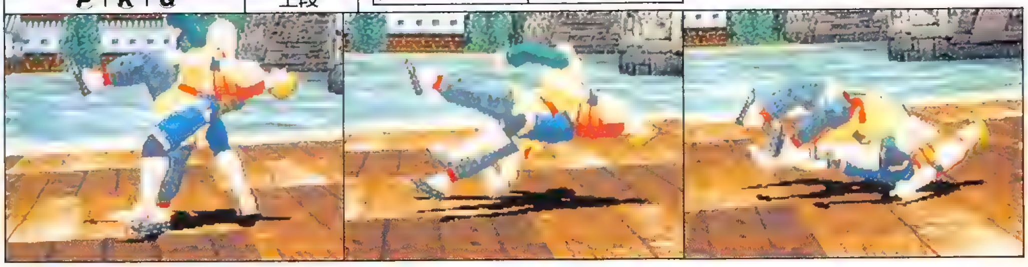


相手の周りを回りつつ、肘による攻撃を加えて、最後に振りかぶった肘撃でフッ飛ばす技。一応この一連の動作が舜帝の基本投げ（Ⓟ+Ⓖ）として扱われている。この投げ技の特徴は最後に必ず酒が飲めるということである。コラムでも説明した通り、酒を飲むと有利になるのが舜帝。基本投げなので投げ返しされる恐れもあるが、酒の魅力にはかなわない。相手にスキあらばドンドン狙っていこう。

Shun

倒襲裏肘(とうしゅうりちゅう)

P+K+G	上段	——	
		ダメージ30+20	硬化時間99



相手の手をとり引きつけつつ、もう片方の手で相手の顔を突き上げ、そのまま背をつけ一緒に倒れ込んでダウンした所に肘打ちを打ちつける投げ技。一応投げ技だが威力は酔歩転身肘と同じだが、こちらは酒を飲まないのでその分損しているように思えるが、こっちはコマンド投げなので投げ返しはできない。Ⓟ+Ⓚ+Ⓖとコマンドも楽なので、投げ返しがうまい人に対してはこちらの投げを使うようにしよう。

LION RAFALE



基本技

不思議な動きの多いリオンにとっても、基本技はやはり重要。

中でも特に覚えてほしいのが、しゃがみⓅで出る「下統捶」、これがなくては始まらない「弾腿」の2つ。

下統捶は相手に攻撃をガードされたあとや、逆に相手の技をガードしたあとの様子見十威嚇で"とりあえず"出してみるつなぎの技だ。接近戦で多用する。


接近戦でわけがわからなくなったら、とりあえず下統捶を出してみよう。

弾腿（ミドルキック）は、相手が前に出てくるところへ当てるか、接近戦から1歩引いて出すなど工夫して出そう。

BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ
統捶　(とうすい)	Ⓟ	12
下統捶　(かとうすい)	(⬋or⇩)Ⓟ	8
穿心腿　(せんしんたい)	Ⓚ	30
軌腿　(あつたい)	(⇙or⇩)Ⓚ	12
弾腿　(だんたい)	⇘Ⓚ	24
小ジャンプ攻撃		
騰空背撃掌(とうくうはいげきしょう)	⇖Ⓟ	30
騰空撃掌(とうくうげきしょう)	⇗Ⓟ	30
落歩統捶(らくほとうすい)	Ⓟ(上昇中)	30
旋風腿　(せんぷうたい)	⇧Ⓚ	25
掛統腿　(かとうたい)	⇧Ⓚ32Ⓚ	30
閃転空脚(せんてんくうきゃく)	⇦Ⓚ	20
騰空踵脚(とうくうしょうきゃく)	Ⓚ(上昇中)	20
地掃踵脚(ちそうしょうきゃく)	Ⓚ(着地直前)	20
大ジャンプ攻撃		
騰空落双捶(とうくうらくそうたい)	(⇙or⇨or⇘)Ⓟ(上昇中)	30
跳飛弾腿　(ちょうひだんたい)	Ⓚ(同時)	30
騰空落双腿(とうくうらくそうたい)	(⇙or⇨or⇘)Ⓟ(上昇中)	40
飛中穿腿　(ひちゅうせんたい)	Ⓚ(上昇中)	30
落斧刃腿(らくふじんたい)	Ⓚ(下降中)	30
騰空落背腿(とうくうらくはいたい)	(⇖or⇦or⇗)Ⓚ(上昇中)	48
振り向き攻撃		
穿掌背転(せんしょうはいてん)	⇦16⇦6Ⓟ	14
後蹴腿　(こうしゅうたい)	⇦16⇦6Ⓚ	30
下旋腿背転　(かせんたいはいてん)	⇦16⇦6Ⓚ+Ⓖ	24
背後攻撃		
背連穿掌(はいれんせんしょう)	Ⓟ	12+12
背歩掃手(はいほそうしゅ)	⇩6Ⓟ	14
登背穿掌(とうはいせんしょう)	(⇗or⬇or⇘)Ⓟ	12
後穿脚　(こうせんきゃく)	Ⓚ	36
廻掛脚　(かいかきゃく)	⇩6Ⓚ	36
廻掛脚　(しゃがみ)	(⇗or⬇or⇘)Ⓚ	36
ダウン攻撃		
落踵脚(らくしょうきゃく)	⇧Ⓟ	30
落踵脚(失敗)	⇧Ⓟ	
飛転落腿(ひてんらくたい)	⬆Ⓟ	40
飛転落腿(失敗)	⬆Ⓟ	

小ジャンプ攻撃

小ジャンプ攻撃がたくさんあるのもリオンの特徴だ。しかし数ある小ジャンプ攻撃も、出るまでが遅かったりガードされたあとの硬直が長かったりといまいち使い勝手のいいものがない。

特に気をつけてほしいのが、浴びせ蹴りのような「閃転空脚」。ガードされると絶対に投げられてしまうので使わないように。「旋風腿」は中段判定でダウン技。離れて相手の突進に合わせるように使いたい。「騰空撃掌」は起き上がりに一応重ねられるぞ。



小ジャンプ攻撃は、どれも使い勝手の良くないものばかり。手堅くいくなら出さないほうがいいかも…。

大ジャンプ攻撃

大ジャンプ攻撃に関しては、さすがに他キャラとほとんど同じ用途、用法である、としかいいようがない。

とりあえず「跳飛弾腿」は接近戦でしゃがみⓅを出してくる相手などに使おう。


跳飛弾腿。要するに昇り蹴りだ。

逆に大ジャンプしてきた相手を撃墜するのには「飛中穿腿」を使う。

大ジャンプ攻撃は相手の意表を突き、試合の流れやリズムを狂わすのに使える。が、バクチ性が高いので乱用は絶対に禁物だ。いざというときの非常手段と記憶しよう。


跳んできた相手を落とすには、この飛中穿腿。

背後攻撃

背後攻撃の1つめは「背連穿掌」だ。

この技は出るまでが早く、しかも喜ばしいことに2ヒットする2段技なのだ。これに続けてⓀを押すとⓅⓀと同じ蹴りが出て、3ヒット・ダウン技となる。


後ろ向きでPを1回押すだけで2ヒット技に。

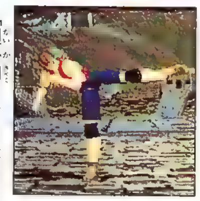
「背歩掃手」は相手の足元を狙う下段攻撃技。出るまでは早いのだが1ヒットのみで、威力のほうもいまひとつ。この技は忘れていいだろう。


動きは格好いいので、1度は見てみて。

「登背穿掌」は、しゃがんでいる状態から立ち上がりつつ回転突きを入れる技。同じ上段技なら背連穿掌のほうを使ったほうがいい。


見たことない人もいるのでは？

「後穿脚」は出るまでが早く、リーチもかなり長い。上段判定の技ではあるが、それなりに使える技だ。しかし硬直は少し長め。


リーチは長いのでたまに使う分にはいいかも。

「廻掛脚」は背後攻撃の中では一番信頼のおける技。下段判定でしかもダウン技なので、ダウン攻撃のおまけがついてくる。


背後攻撃はなるべくこれを使おう。

もう1つの「廻掛脚」は、しゃがんでいる状態から出す。わずかに出が早く、わずかに硬化時間が長い。気にするレベルではないが。


若干出るのが早いが、しゃがまなければならない。

振り向き攻撃

振り向き攻撃は、ⓅよりもⓀの「後蹴腿」を使おう。硬直は長いがリーチと出の早さが魅力的だ。


硬化時間がちょっと気になる。

そしてもう1つ、リオンには3つめの振り向き攻撃がある。それが「下旋腿背転」。下段技のみ回避可能だ。


近くで下段技をかわしてまで振り向くのは……。

ダウン攻撃

弱ダウン攻撃の「落踵脚」は、全ての性能において強ダウン攻撃に劣るので、使わないほうがいい。


落踵脚は性能が悪すぎる…。前掃腿の方がマシ？

強ダウン攻撃の「飛転落腿」は決め技に欠けるリオンの必需技だ。チャンスには必ず決めよう。


弾腿のあと、前疾歩のあと…。入る状況を覚える。

連捶腿(れんすいたい)

P 29 K　上➡上

発生・持続時間	11-3
ダメージ12+30	硬化時間42



バーチャファイターというゲーム世界においては"返し技の基本"として必ず覚えさせられる技だ。

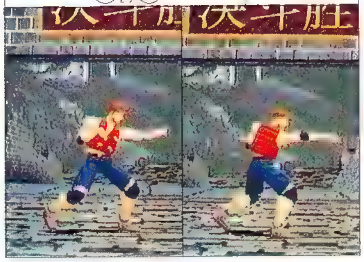
しかし、リオンのⓅⓀ「連捶腿」は、他キャラのそれと違ってあまりにも硬化時間が長い。もしガードされてしまったら、反撃は確定だ。

以上の理由から、リオンはⓅⓀは使わないのだ。

勾手連捶(こうしゅれんすい)

P 29 P　上➡上

発生・持続時間	9-3
ダメージ12+14	硬化時間20



パンチボタンを2回押すと、この「勾手連捶」が出る。

はっきり言ってしまえば最初のⓅ(「統捶」)が入ったのなら最後までパンチボタンを連打して「連環穿掌」にしてしまえばいいのだが、より大きなダメージを与えたい場合、この勾手連捶で止めて投げにくいなど、贅沢したいときに使うことになるかもしれない。

連環穿掌(れんかんせんしょう)

P 29 P 23 P　上➡上➡上

発生・持続時間	9-4
ダメージ12+14+15	硬化時間32



リオンにとって、このⓅⓅⓅ、「連環穿掌」は非常に重要な技だ。基本技であるしゃがみⓅ「下統捶」と共に、返し技として重宝するからだ。また最後まで入れれば相手をダウンさせることができるというのもおいしい。ただし威力のほうはさすがに高いとはいえないが、すぐに起きないような相手には飛転落腿を試してみるといい。

ちなみに、体重の重いキャラをこの技で転ばせた場合、軋腿(足払い1発)が追い打ちとして入る。アキラ、ジャッキー、ラウ、ウルフ、ジェフリーと闘うときは覚えておくといい。

落撃掌(らくげきしょう)

(↗)・P 2 P　中➡上

発生・持続時間	10-4
ダメージ10+20	硬化時間36



「穿陰掌」のコマンドを入力したあと、パンチボタンを2回以上入力してしまうとこの落撃掌が出てしまう。あせってⓅを連打してしまわないように注意しよう。

なぜこのような表現をしているかというと、2段技のうちの2発目であるこの落撃掌は上段判定しかなく、また1発目の穿陰掌が当たっても2発目の落撃掌はスカってしまう、ということがままあるからだ。また硬化時間もかなり長く反撃を受けるのは必至なのに、この技で相手をダウンさせても(落撃掌はダウン技)ダウン攻撃が間に合わないというのが痛すぎる。

双耳旋風(そうじせんぷう)

← 6 P＋G　上段

発生・持続時間	19-5
ダメージ30	硬化時間14



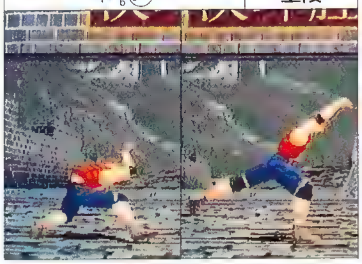
両手を上に構えて大きく後ろへのけぞり、勢いよく前方へ突き出すちょっとばかりおちゃめな技。

当たれば相手をダウンさせることができ、大抵の場合はダウン攻撃も間に合う。また硬化時間が短いのでガードされても反撃を受けることはないのだが、いかんせんリーチが短く、当てるのが一苦労だ。攻撃判定が上段なのもいまひとつ。

泰山双拘手(たいざんそうこうしゅ)

↖ 6 P　上段

発生・持続時間	26-4
ダメージ30	硬化時間21



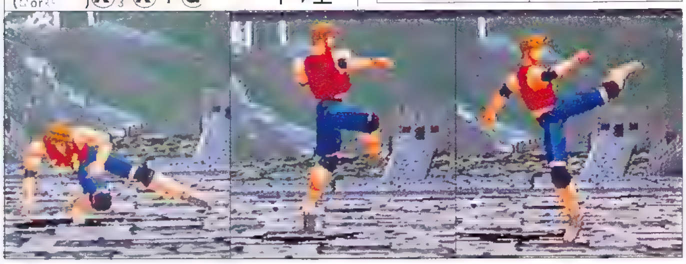
一度後方へかがみこむようにして身を引き、次の瞬間には思いきり前方へ両の蟷螂手を突き出し、振り降ろす3段構えの技。

上段判定なので、読みが外れると空振りしているところへ余裕で反撃を受けてしまう。が、身を引いている間は上段と中段の技をスカすことができる。またダウン技で飛転落腿を狙える。

登旋腿(とうせんたい)

(↙or↘)K 3 K＋G　下➡上

発生・持続時間	22-4
ダメージ12+30	硬化時間26



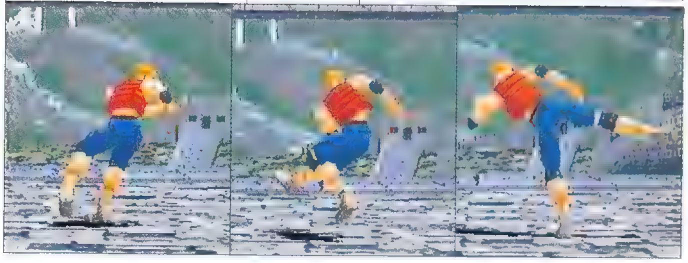
基本技である軋腿(足払いが1発のもの)のあと、連続的に旋風脚を繰り出す見た目にかなり派手な技。

リオンのもつその他の派手で格好いい技同様、この技も例外なく硬化時間の長い技となっている。ガードされたり空振りしたりすると反撃を受けるのだ。

これでもし軋腿のあとの旋風脚が中段判定だったらかなり強い技になったのだろうが、あいにく実際は上段判定。軋腿が2発になって前掃腿になるかどうかわからないから普通はそのまま下段ガードしているだろう。すると空振りしてしまうわけだ。南無〜。

弾腿(だんたい)

弾腿(だんたい)		発生・持続時間16－2	
⇘Ⓚ	中段	ダメージ24	硬化時間24



基本技のページでも少し触れているが、このバーチャファイター2というゲームの中で、そしてリオンというキャラにとって非常に重要な技だ。
リオンは下段判定の技が多いので、下統捶や掃勾手で相手の下段ガードを誘い、すぐにこの弾腿や盤肘（ヒジ）でダメージを与えていく。ちなみに弾腿で相手をよろめかせたら、連環穿掌か連捶腿、またはより手堅く盤肘で追い打ちをかけよう。また弾腿をカウンターで当てて転ばせたら、すぐ飛転落腿で追い打ちをかけるのも、リオンの基本だ。

穿陰掌(せんいしょう)

穿陰掌(せんいしょう)		発生・持続時間11－5	
(構)⇙Ⓟ	中段	ダメージ10	硬化時間19



片手を素早く下から上へ振り上げる変わったポーズの技。
この技はリーチはないが、出るまでが速く硬化時間も短い。ボタンを連続して叩いてしまうと次に上から振り降ろす技が出てしまい落撃掌となってしまうが、きちんと単発入力で出していけばスキのない（上下の）揺さぶり技として活躍してくれるはずだ。
ただ、接近戦で多用する中段技といえば盤肘がある。威力もあちらのほうが上なので、普段は盤肘の影に隠れてしまいありがたみも薄いかもしれない。が、穿陰掌は続けて攻撃したいとき、押していきたいときに使える技なのでぜひ覚えよう。

盤肘(ばんちゅう)

盤肘(ばんちゅう)		発生・持続時間11－5	
⇨6Ⓟ	中段	ダメージ19	硬化時間24



弾腿と並んで非常に利用価値の高い重要な技。
リオンというとまずまっ先に弾腿を警戒する人が多いようだが（当然だ）、実際のところ、こちらの技のほうが使用頻度は高い。
接近戦では特に重要で、離れた所からダッシュで近づいたら、とりあえずこの盤肘を出しておくとか、下統捶で下段ガードを誘って盤肘、よろめいているうちに箭疾歩を出す、などなど様々な場面、状況で使用できる。ただ、離れた間合いで出してしまうと、届かずに空振りしているところを蹴られたりしてしまうので、近距離の盤肘、中距離の弾腿と覚えてしまおう。

縦跳穿掌(じゅうちゅうせんしょう)

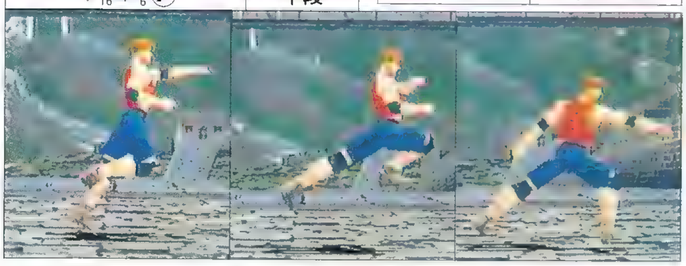
縦跳穿掌(じゅうちゅうせんしょう)		発生・持続時間12－4	
⇧Ⓟ	中段	ダメージ30	硬化時間33



ヒラリと舞うように一回転する華麗な技。
この技は、弾腿のあと飛転落腿のつもりでコマンドを入力したら勝手に出てて、さらにそのとき相手はダウンではなくよろめきだったので弾腿→縦跳穿掌とつながってどのみちダウン、ラッキー、というような状況でよく（？）見かける技だ。ただしこの技のあと飛転落腿は狙わないほうがいい。
またこの縦跳穿掌という技は、自分と相手との足の組み方によってはしゃがんでいる相手に当たらなくなるので注意が必要。しかしどのみちスキの大きな技なので、使用する機会はないだろう。

箭疾歩(せんしっぽ)

箭疾歩(せんしっぽ)		発生・持続時間28－6	
⇦16⇨6Ⓟ	中段	ダメージ40	硬化時間20

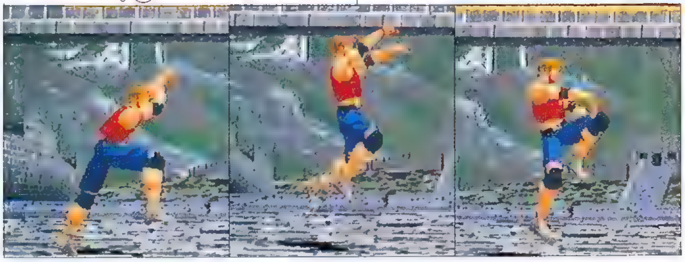


小技ばかりで決め手に欠けるリオンにとって、投げ、飛転落腿と並んで一気に大ダメージをあたえられる最大級の攻撃技。
注目すべきはその威力と硬化時間の短さだ。当たった場合、飛転落腿につなげば、その2回の攻撃だけで相手の体力の半分は奪っているはずだ。もしガードされても〝反撃は受けない〟。つまり箭疾歩をガードされたあと、素直にⒼを押していれば打撃技は喰らわないのだ。相手が意表を突いて投げにきたりすることもあるだろうがそれは仕方ない。問題なのは長い助走距離をもつこの技をどうやって当てるか、だ。

拘首提膝(こうしゅていしつ)

⇨6 Ⓚ	中段

発生・持続時間16－3	
ダメージ30	硬化時間31



ひざ蹴りだ。当てることができれば相手を浮かすことができるのでチャーンス／さらに攻撃で空中ダメ－ジ＝1.5倍でお得だぜ／といけばいいのだが、硬化時間が長いのでロクな追い打ちができない。カウンターで当てれば、体重の軽いキャラには弾腿→飛転落腿などが、重いキャラには穿陰掌などがオマケでつくが、直接飛転落腿を狙ったほうが確実。それよりも、リング端に近い場所なら、追い打ちなどせずにダッシュを繰り返して押し出しを狙っていこう。かなり押せるぞ。しかしどのみちこの技は使う場面はまずないといっていい。リーチがなくて反撃を受けやすいからだ。

転身擦陰脚(てんしんりょういんきゃく)

⇨16⇨6 Ⓚ＋Ⓖ	中段

発生・持続時間30－4	
ダメージ24	硬化時間36



途中まで「疾地掃腿(しっちそうたい)」とそっくりなモーションで地面をすべっていき、一定距離進んだあと中段判定をもつ後ろ回し蹴りを繰り出す。こう書くとなんだか使える技のような響きがあるが、実際には肝心な蹴りの部分のリーチが短すぎて、こちらの技の外側からつぶされてしまうことが多い。またもともと助走を必要とするので、すべっている間にやられたり、見てからガードが余裕で間に合ってしまう。唯一、この技に対する免疫がない人（またはバーチャ初心者）に対しては、疾地掃腿と区別がつかないといういやらしい利点はある。それでもリスクの大きな技に違いはない。

掃勾手(そうこうしゅ)

⇩ Ⓟ	下段

発生・持続時間12－4	
ダメージ12	硬化時間21



しゃがみ状態のまま前方へ移動しつつ、相手の足元へ突きを入れる。

下統捶をガードさせたあと、毎度毎度弾腿や投げなどにいかず、そのままレバーを斜め下に入れっ放しにして下統捶（下段）→掃勾手（下段）という攻撃パターンも使っていこう。下統捶連打だとすぐに間合いが開いてしまうので、距離を詰めるのにも利用できる。

連掃勾手(れんそうこうしゅ)

⇩ Ⓟ 15 Ⓟ	下➡下

発生・持続時間13－4	
ダメージ12＋12	硬化時間21



掃勾手のコマンドを入力したときに、Ⓟボタンを2回以上押すとこの技になる。

使い方等は掃勾手と同じ…というより、普段は掃勾手よりも連掃勾手を使う。1発目の突きが入れば2発目も連続ヒットするからだ。またどちらもガード後反撃を受けたりすることはない。

普段は連掃勾手で、そしてたま～に掃勾手ですぐに弾腿…といった戦法が有効。

穿弓腿(せんきゅうたい)

⇩16⇘6 Ⓚ	下段

発生・持続時間16-3、21-5	
ダメージ24＋24	硬化時間40



片手を地面につき、体を横にした状態で足を順番に振り上げていく。

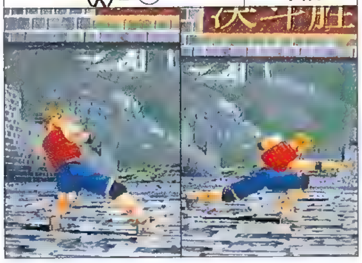
この技も箭疾歩同様使い方が難しいが、威力が凄まじいのでぜひ狙っていきたい。

またリーチが長く相手を遠くへ押しやるので、ガードされても意外と反撃を受けにくいのがいい。アキラの裡門、ウルフ、ジェフリーのミドルキック等をガードしたあとなどに出すと効果的だ。

騰撃捶(とうげきすい)

⇩⇙ Ⓟ	下段

発生・持続時間16－3	
ダメージ12	硬化時間20



一瞬“ため”をつくってから、大きく前へ身を乗り出して相手の足元を突く。

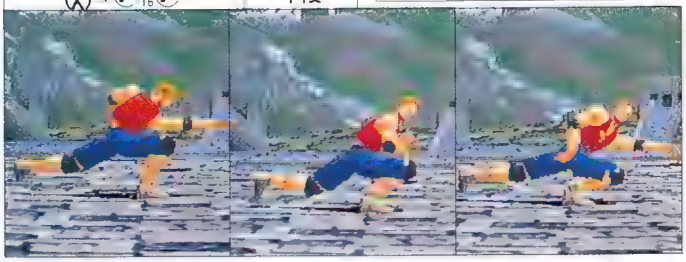
掃勾手と違って相手に近づいていくわけではなく、その場からリーチのある下統捶を伸ばしているようなもの。

出始めの“ため”のせいで接近戦では使えないが、離れた間合いで牽制するのに非常に便利。弾腿、偸歩背掃手などとともに、中・遠距離戦で出していこう。

騰撃連捶(とうげきれんすい)

⇩ Ⓟ 16 Ⓟ	下段

発生・持続時間5－3	
ダメージ12＋8	硬化時間13



掃勾手は、たまに意表を突くのに使う程度で普段は連掃勾手を使う……これとほとんど同じ理由で、使うのなら騰撃捶ではなくこちらの騰撃連捶にしよう。スキはないに等しいので、ガードされたり空振りしても全然OKだ。

相手の体力が残り少なくなったら、バックダッシュで下がって逃げるフリをし、すぐにこの技を出してとどめを刺すとか、中間の間合いでガードさせてすぐ後掃腿や連掃勾手、はたまた弾腿や盤肘にいくという連携もかなり効果的。問題なのは、足元を狙う姿勢の低い技なのに、上段攻撃などでつぶされてしまうことだ。

倘歩掃手(とうほそうしゅ)

Ⓟ+Ⓖ	下段

発生・持続時間15－5	
ダメージ15	硬化時間20



片膝をついて姿勢を低くし、相手の足元を払うようにして攻撃する。技が出きってしまえば、上段、中段の技を回避しつつ攻撃できるのだが、威力が低く、元いた位置まで戻ってしまうので次の行動につなげにくい。接近戦でたまに使うか、離れているときに突進を止める程度に使用を控えよう。ただし、突進を止めるといっても、下段にまで攻撃判定のあるような移動攻撃技（ダッシュハンマーやジャックナイフキックサイドなど）に対して使うと見事にやられてしまうので要注意。

一応、軋腿の代わりに使ってもいいかな、レベルで考えよう。

倘歩背掃手(とうほはいそうしゅ)

(ᛟ) Ⓟ+Ⓖ	下段

発生・持続時間23－3	
ダメージ20	硬化時間28



体をぐるりと一回転させての倘歩掃手。さすがに一回転しているだけあって、リーチは相当長い。やられた相手も、出した自分のほうも「いまのが届くか～？」と思わず口にしてしまうほどだ。

使い方は、離れての中・遠距離用防御技としてのものがほとんど。背を低くしてミドルキックなどの下を抜けながら足元を払うことができるので、前後移動が速いのを利用して中、遠距離からダッシュして盤肘・弾腿か投げ、そうかと思うと今度はその場（離れた所）から伸びてくる下段技（この技だ）で出鼻をくじく……こんな風にできれば理想的だ。

前掃腿(ぜんそうたい)

(or) Ⓚ25Ⓚ	下➡下

発生・持続時間18－4	
ダメージ12+16	硬化時間34



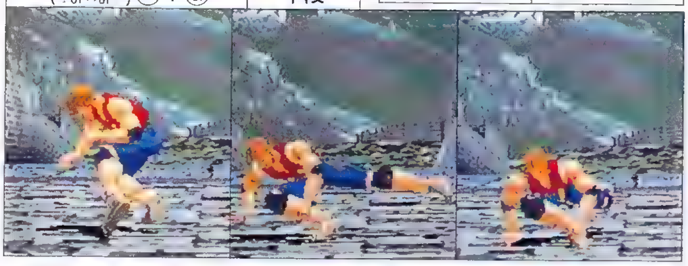
軋腿の2発バージョン。ガードされると確実に反撃を受ける技。

足元がおろそかな相手に対しては、一試合に１～2回も出せば十分だろう。もし出す場合には、バックダッシュで遠距離まで一度離れ、おもむろに「前掃腿で歩いていく」ようにして接近しなおそう。また、普段は絶対に軋腿しか使わない／と相手に思いこませることができれば（１ラウンド目に軋腿を2回ばかり出しておくとか。この時は反撃を受けてもいい）、次のラウンドに近･中距離から出したときに「１発で終わる」と思い込んでいる相手がガードを解いて2発目だけを喰らってくれたりする（かも）。

後掃腿(こうそうたい)

(or or) Ⓚ+Ⓖ	下段

発生・持続時間15－4	
ダメージ24	硬化時間39



一回転する足払い。必ず相手をダウンさせられる。

技の出が早いので、下統捶や騰撃連捶、倘歩掃手などをガードさせたあとに続けて出すと、反撃しようとしてきた相手がよく喰らってくれる。だがもしガードされてしまうと、ⓅⓀやらダウン技のような大技、スプラッシュマウンテンのような投げ技まで、あらゆる技で反撃されてしまうので、そういった痛～い技を持つ相手には使わないほうがいいだろう。

そもそも手堅くいきたい人は、この技の存在そのものを忘れてしまったほうがいいかもしれない。

疾地掃腿(しっちそうたい)

6 Ⓚ+Ⓖ	下段

発生・持続時間26－5	
ダメージ24	硬化時間43



地面を移動しながらすべっていき、一定距離進んだあと後掃腿を出す、移動後掃腿。

動きの激しいキャラ（アキラやパイなど）に対して、中距離からダッシュしての盤肘・弾腿や投げか、倘歩背掃手・騰撃連捶などと組み合わせて使うと、三択・四択…とバリエーションが広がって効果的だ。しかしリオン戦をやり馴れている相手や反応のいい相手になると絶対にといっていいほど当たってくれない。

ガードされると、あの後掃腿以上に反撃を受けやすい、という のも覚えておこう。ガードされれば、死だ。

移動技の使い方

リオンというキャラクターを解説するにあたって、２つの特殊技『斜前歩』と『斜後歩』の存在を無視するわけにはいかない。移動スピードの速さ、秘孔を突かれたときの痛さ(箭疾歩)、動きの気持ち悪さなどと並んで、リオンの印象として必ず記憶に残るイヤな動き……。これを抜きにはリオンは語れない。

それでは、さっそくこの２つの移動技の使い方について解説していこう。

まず移動技を使う利点だが、１つに「リズムをくずすことができる」。さんざん前後に動いたり技を出したりして普通の人のように振る舞っておき、ある時「フイ…」っと小脇へずれる。「奴は次の瞬間前方ダッシュ→ヒジに来る!!」などと先読みしていた相手がいたとする。このときにちょうど移動技でニョッとずれられては、大抵の相手なら「ん…？」とそこに意識が集中してしまうはずだ。その間にこちらは助走を必要とするが出てしまえば強い箭疾歩を出しておく。見てから箭疾歩をつぶそうと思う者は少ない。

大抵の場合には、「お？」と思ったあと、


そしてすかさず「んイ〜ン！」


遠距離で突然斜後歩。

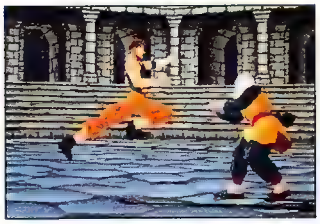
箭疾歩を見て慌てて動こうとしてプスッと刺さるか、Ⓖボタンを押したままのどちらかだろう。当然狙いは前者のタイプだが、世の中には見てから直接つぶしにくる強者もいる。こういう相手には、遠距離からずれての箭疾歩法を２度試さないほうがいい。１度目でつぶされたら、おそらく２度目は「前方ダッシュ→斜後歩→箭疾歩」の斜後歩か、箭疾歩の出かかりを狙われるはずだ。

こういう相手には「ゲリラ戦法」を試してみるのがいい。これは後ほど解説する。

さて、実は意外と困りものなのが、Ⓖ押しっ放しの相手。これではせっかく箭疾歩を出しても意味がない。手の内を１つ無駄にバラしてしまったことになる。

こういう相手には前述の「ゲリラ戦法」がよく効く。離れた間合いから前方ダッシュしたあと、今度は斜前歩で斜め前へヒョイと移動し、投げてしまうのだ。また前段落の〝強者〟に対しては、ダッシュ→斜後歩→斜前歩で攻撃の下をかいくぐり、投げを決めてしまう。

普段なかなか狙う機会のない貼身双勾手（吸い付き投げ）も、斜前歩で移動し


前移動で攻撃をかわし、投げだ！

て相手の目の前まで行けば決めることもできるだろう（コマンドは移動中に入力すると丁度いい)。

このゲリラ戦法、いかに相手の不意を突いて忍び込むかにかかっているので、何度も同じ行動から前移動、後ろ移動しないように自分のほうも注意して動くようにしよう。

さて３つめの利用法だが、「角度（軸）をずらす」というものがある。まあ斜前歩、斜後歩共に１回移動すればいくらかずれるものだが、これを故意に起こすために、２度ほど続けて移動し、角度(軸)をずらしてから攻撃にいくのだ。〝その1″のリズムをくずす、とダブる部分はあるが、リズム〜は要するに自分のアルゴリズムを読まれないようにするためのものであるのに対し（したがって、リズム〜は移動したあと別に行動を起こす必要はない。相手の反応を探ってみてもいいのだ)、角度〜は画面を見づらくし、ガード、回避しにくい状況で弾腿か騰撃連捶といった上下２択攻撃にいったり、あるいは泰山双勾手のような技を出して「それでも」回避攻撃技に出る、明らかに攻撃用の戦法なのだ。

角度をずらして見づらくしておけば、箭疾歩だけでなく、疾地掃腿や騰空撃掌、果ては磨盤手などもより効果的になってくる。ただ、これで１つ注意してほしいのは、角度がずれてわけが分からなくなったとき、サマーソルトなどのようなバクチ技を突然出してくる人と、とりあえずガードに徹する人の２タイプがいるということ。前者に対しては泰山双拘手などが、後者に対しては大技ではなく、弾腿や騰撃連捶のような技が有効だ。

利用法最後の１つは、ズバリ「リングサイドから広いほうへ逃げる」だ。


こんな見づらい状態から弾腿？下段技？


こんな時でも広いほうへ逃げれる。便利。

磨盤手(まばんしゅ)

Ⓖ 10 ⇨ 6 Ⓟ	上段

発生・持続時間28－6	
ダメージ20	硬化時間22



斜め前方へ移動しながら、くるりと一回転して相手の横っ面を引っ掻くという特殊な動きをする技。

一応、相手の技をかわしつつ攻撃することもできるが、思いきり横へ抜けているわけではないので、注意が必要だ。使うとしたら中距離以遠まで離れて、その後この技で近づくとか、騰撃連捶をガードさせたあとに出そう。どのみち直接相手の技が届かないような距離から出すのである。

硬化時間は短いほうなので、ガードされても反撃は受けないが、空振りだけは避けよう。ほぼ趣味の技であるといえる。

斜歩斜掃捶(しゃほしゃそうすい)

Ⓖ 10 ⇗ 6 Ⓟ	下段

発生・持続時間17－5	
ダメージ20	硬化時間34

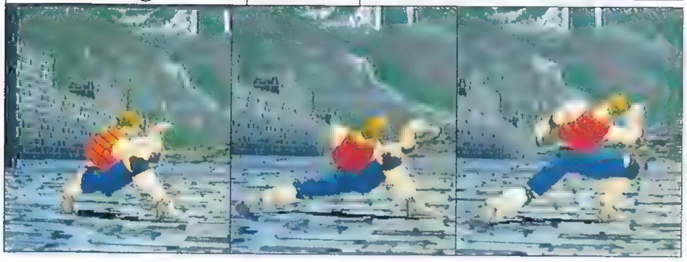


磨盤手と同じように斜め前方へ移動しつつ攻撃を加える特殊な技。磨盤手と違うのは、こちらは姿勢を低くして移動、上段や中段の技の下を抜けて相手の足元を払うという点だ。

磨盤手よりははるかに利用価値が高いが、そのぶんガードされたり空振りしてしまったときのスキは大きい。反撃は覚悟のうえで使う必要があるわけだ。また、たとえ先読みが当たってこの技で相手を転ばすことができたとしても、ダウン攻撃は間に合わない。ただしリオンは起き上がりに対する攻めが強烈なので、全く意味がないわけではないが……。

斜前歩(しゃぜんほ)

斜前歩(しゃぜんほ)		発生・持続時間 —	
⇘10Ⓖ	移動のみ	ダメージ —	硬化時間23

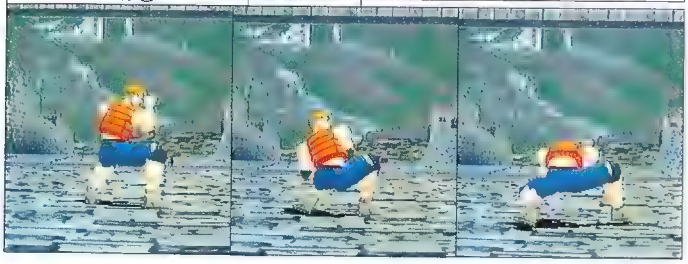


コマンド入力後、斜め前方へ移動するだけの技。この移動時、上段・中段の攻撃判定をもつ技を避けることができる。ただし姿勢がそこまで低くなるのは移動を始めてからで、斜前歩の出かかり時にはしっかり攻撃が当たってしまう。また移動中は〝ノーマルな〟投げられ判定がついているので、貼身双勾手狙いで懐にもぐりこもうとしたら逆にジャイアントスイングをかけられた、などということにならないように。

使い方の難しい特殊な技だが、慣れてくるとおもしろいのでリオン使いは使用法を研究してみよう。

斜後歩(しゃこうほ)

斜後歩(しゃこうほ)		発生・持続時間 —	
⇙10Ⓖ	移動のみ	ダメージ —	硬化時間29

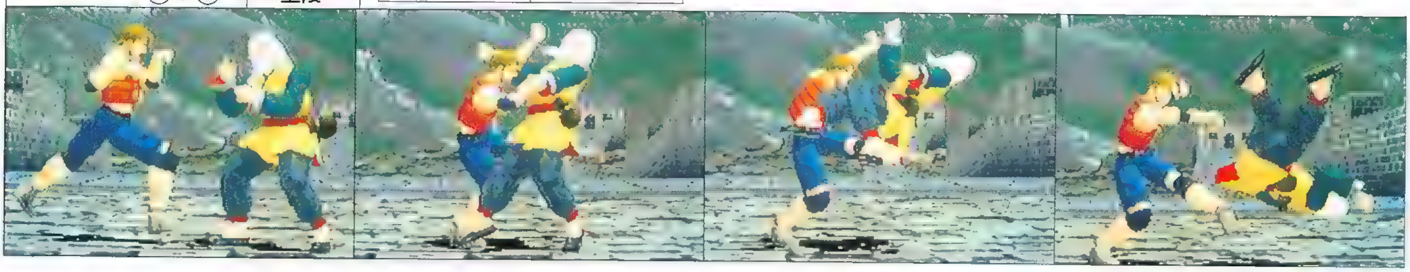


コマンド入力後、斜め後方へ移動するだけの技。性能、性質は斜前歩とほとんど同じ。

斜前歩が「相手の攻撃をかわしつつ潜り込み」、コマンド投げ(特殊投げ)や打撃技を確実に当てていく攻撃につなぐ移動だとすると、斜後歩はタイミングをずらす、角度もずらす、という視覚的にも心理的にも嫌な印象をあたえる移動技だ。特に相手の起き上がり時に角度をずらしておいて、遠くから前疾歩や騰空撃掌、近くでは弾腿や穿弓腿を重ねにいって成功すると、相手の心理ダメージは倍増だ。

破刀手鍬腿(はとうしゅしゅうたい)

破刀手鍬腿(はとうしゅしゅうたい)		発生・持続時間 —	
Ⓟ＋Ⓖ	上段	ダメージ 10+15+25	硬化時間50



連勾手背襲(れんこうしゅはいしゅう)

連勾手背襲(れんこうしゅはいしゅう)		発生・持続時間 —	
(敵の背後)Ⓟ＋Ⓖ	上段	ダメージ10+20+20	硬化時間 89



リオンの通常投げは、この破刀手鍬腿(はとうしゅしゅうたい)だ。相手の手を上へつかみ上げ、片足を脇から相手の後ろ側へ回りこませて引っかけるように引き、そのまま相手の体を後方へ転ばせてしまう。

この通常投げ、動きは迫力あって格好いいのだが、やはり通常のⓅⒼ投げはⓅⒼ投げ。どんなにスキの大きな技をガードしたあとでも、ⓅⒼ投げでは受け身をとられてしまう可能性が非常に高い。またリオンには、〝都合のいい〟コマンドの特殊投げが2つもあるので、余計ⓅⒼ投げを使う必要がないともいえる。

ただ、自慢のダッシュスピードを活かしての不意を突いた投げならば、相手もとっさにⓅⒼボタンを押すことはできないだろう。そのへんが狙いどころか?



相手キャラクターの背後に回り込むことができたとき、そのまま近づいて後ろから投げを行なった場合、この連勾手背襲になる。

いかにも〝獲物〟を背後から襲うかのようにして背中にとびつき、両手の鎌を被害者の首筋にあて、引く。首をかき切られた獲物は勢い余って回転し続け、地面に伏した時点でようやく落ち着くことができるのだ。

このリオンの背後からの投げは非常にカッコイイ!できることなら毎日拝みたいところだが、背後攻撃の強くなったバーチャファイター2ではなかなかチャンスはやってこないだろう。

ちなみにこの背後投げは、相手がしゃがんでいると投げられない(通常の投げと同じ)ので注意。

七星天分肘(しちせいてんぶちゅう)

$_6$Ⓟ＋Ⓚ	上段

発生・持続時間 —	
ダメージ 30+20	硬化時間 57



通常のⓅⒼ投げと見間違えてしまうほど似たモーションなのだが、実際のところは非常に知名度の高い技なのだ。マンガ「拳児」(小学館) を読んだことのある人なら初めて見たときにすぐに気づいたろう。

コマンドが⇦Ⓟ+Ⓚというのも都合がいい。相手に近づいたとき、下統捶や穿陰掌のあと、また盤肘や弾腿などでよろめかせたあと投げにいったとき、失敗してもⓅになるからだ。連続で狙える。

採手砲靠(さいしゅほうこう)

$_6$ $_6$Ⓟ＋Ⓖ	上段

発生・持続時間 —	
ダメージ30+20	硬化時間 80



アドバタイズ（デモ画面）でカゲに決めている投げだ。

相手の腕をぐぐーっと引き込み、引いた反動を利用して相手の顔面を思いきり殴りつける。

この投げもかなり格好いいのだが、それとはまた違った理由で利用価値がある。

大低のキャラのダッシュ投げは、ボタンがⓅⒼでないことが多い。だがこの採手砲靠はⓅⒼなのだ。つまり、この投げのコマンドをミスしても、通常のⓅⒼ投げになる確率が高い。さすがに通常の投げにすらならず双耳旋風が出てしまうとまずいが、投げ返しを狙った相手にカウンターでヒットしてラッキー、という可能性もまた、あるわけだ。

貼身双勾手(てんしんそうこうしゅ)

(Ⓟ＋Ⓖ)$_{26}$	上段

発生・持続時間 —	
ダメージ10+15+15+30	硬化時間 69



背後からの投げ、連勾手背襲に似ているが、これは相手の正面から上半身にへばりつき、首筋から顔面にかけて何かしているリオン最大の投げだ。

コマンドが難しいうえに最後が後ろに入るので、普段不意を突いて投げにいくのは困難だ。狙うなら、スキ有り有りの技をガードしたあと（サラのジャックナイフキックサイドなど）に決めるか、斜前歩で懐にもぐり込んで、移動中にコマンドを入力、斜前歩が終わると同時にへばり付くようにするといい。投げたあとはすぐに飛転落腿を出そう。相手の横転起き上がりが少しでも遅れると決まるのだ。イカス。

VF 2 FOR STANDINGACTION 起き上がりに関する基礎知識

VFの起き上がりに対する君の疑問を解決するこのコーナー。起き上がりを理解するために必要な知識と起き上がり技表を一挙公開しよう。

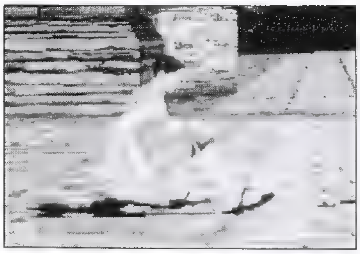
VFシリーズの起き上がりにとは?

VFシリーズのシステムにおいて他の格闘ゲームと決定的な違いのひとつとして、〝起き上がり〟というものがある。まずは起き上がりというものを定義付けることから話を始めよう。

起き上がりとはほぼ全ての格闘ゲームに存在する要素で、どのような条件で発生するのかというと、格闘ゲームには必ずといっていいほど相手を転せる技（足払いや投げ）があり、その技によって転ばせられたために生じる。

では、VFの起き上がりと他の格闘ゲームの違う点について説明しよう。他の格闘ゲームの多くは転ぶと自動的に起き上がる。さらに、起き上がるパターンはキャラによって決まっているのでプレイヤーに選択権はない。完全に起き上がるまで無敵になっていて、無敵時間が切れた瞬間に無敵技を出したり、ガードすることが出来る。転ぶことによって不利な状況に追い込まれることはあっても、転ぶこと自体は五分なのである。

では、VFの起き上がりを特徴を説明しよう。



①その場起き上がりを使いたい時はⓅ連打だ!

まず、転ばした側と転ばされた側にそれぞれ多くの選択権がある。転ばした側には、

①追い打ちをかける（ダウン攻撃や追い打ち攻撃）。

②様子を見て相手の起き上がりを攻める。

といった選択がある。

転ばされた側は、

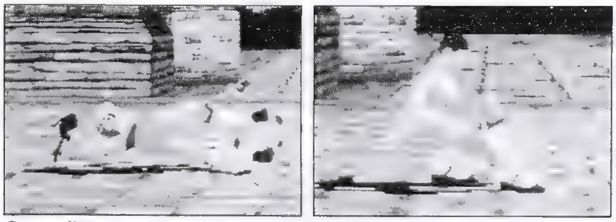
①その場で起き上がる。

②横転して起き上がる。

③後転して起き上がる。

④ヘッドスプリングで起きる。

という選択ができる。転んだままでいると追い打ちをかけられるので、瞬間に相手の行動によって選択しなければならない。ただし、VFでは倒された技のダメージの大きさによって起き上がるスピードが違ってくる。レバーとボタン連打でダメージを回復することが出来るが、絶対に追い打ちをかわすことが出来ないときもあるので注意しよう。以上のことからVFでは転ばされた側が圧倒的に不利ということが理解してもらえただろうか。



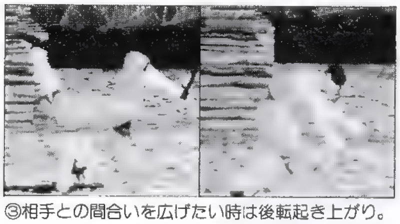
②リング側など横転起き上がりの使いどころは多い。

起き上がる側の不利をはねかえすための技。起き上がり技について。

先程説明したように、VFでは転んで起き上がる側が不利である。しかし、起き上がる側には活路を開くために起き上がり技というものがVFには存在する。起き上がり技とは倒れているときに入力すると起き上がる途中や後に出る技のことである。VF2では相手の技によってダウンの仕方が違う（敵に対する方向が2種類にそれぞれ仰向け、うつ伏せの4種類）。

さらにその場起き上がりやⒼⒼⒼによる横転起き上がり、相手と逆方向にレバー入れることで出る後転起き上がりがあるので、ダウン4種類×起き上がり3種類で12種類の動作がある。そして、起き上がる動作を入力した後にⓀⓀⓀを入力すると中段功撃、⬇ⓀⓀの下段攻撃が出るので、12種×2で24種類の起き上がり技が出るのだ。（シュンは25、ジャッキーは23種類。）

しかし、いくら起き上がり技があるからといっても、あくまでその場しのぎでしかなく、さらに相手に読まれていると反撃されるので使いどころを注意しよう。転ぶこと自体、不利なことには変わりないのだ。



③相手との間合いを広げたい時は後転起き上がり。



④ラウのダウン攻撃などにはヘッドスプリング!

徹底解説、起き上がり技表。使いどころを見極めよう。

次のページからの起き上がり技表について説明しよう。

まず、全キャラ中標準だと思われるパイ・ラウの内、パイの起き上がり技を紹介していることと、独特な技を持つキャラに限り個有技を紹介することを了承願いたい。

又、その技が出る条件・名称・入力・判定・ダメージ・発生&持続時間・硬化時間の順に載せているので参考にしてほしい。紹介出来なかったキャラや技についてはP52からの全キャラ技一覧表を参照していただきたい。



⑤敵足方向仰向け。ダウン攻撃もよけやすい。



⑥特殊起き上がり技の多い敵足方向うつ伏せ。

起き上がり4種類

①何もしないと、その場起き上がりになる。

②ⒼⒼⒼ連打で横転起き上がり。

③レバーを相手と逆方向に入れると後転起き上がり。

④レバー⬆でヘッドスプリング。

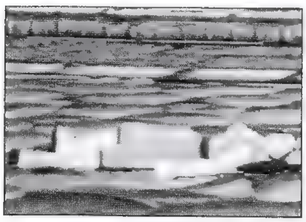
ダウン4種類

⑤敵足方向仰向け。

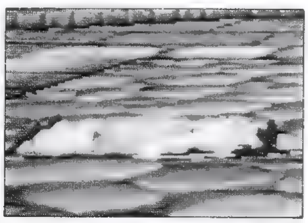
⑥敵足方向うつ伏せ。

⑦敵頭方向仰向け。

⑧敵頭方向うつ伏せ。



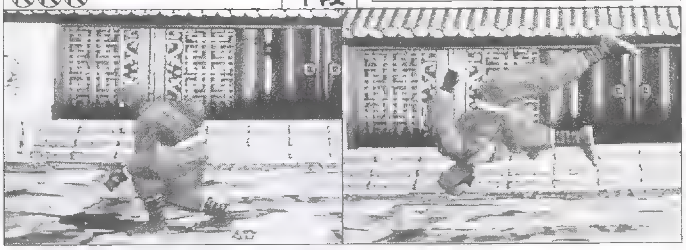
⑦サラの投げなどの後は敵頭仰向けになる。



⑧敵頭方向うつ伏せ。基本的に敵頭方向は不利である。

■カゲ　その場、敵足方向うつ伏せ

風車蹴り		発生・持続時間 29-8	
ⓀⓀⓀ	中段	ダメージ 20	硬化時間 43



その場で起き上がる際に低い水車蹴りのような技を出す。VF 2の起き上がりの中でも最もトリッキーな技の1つである。ただし、その場起き上がり技の中では出るのが速い技であるが、硬化時間が長いので使いどころを見極めよう。

■リオン　その場、敵足方向うつ伏せ

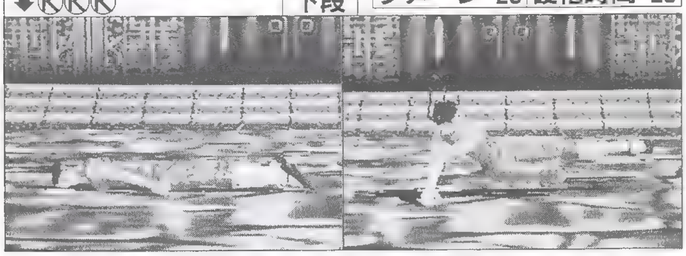
穿弓連腿(せんきゅうれんたい)		発生・持続時間 25-4、33-4	
ⓀⓀⓀ	中段	ダメージ 20-20	硬化時間 63



その場で起き上がる際に穿弓腿(⇩⇩K)のような技を出す。この技の特徴は2回攻撃判定が出ることである。もちろん2回当たると他の起き上がり技の倍の威力がある。ただし、硬化時間が非常に長いので注意して使うこと。

■パイ　その場、敵足方向うつ伏せ

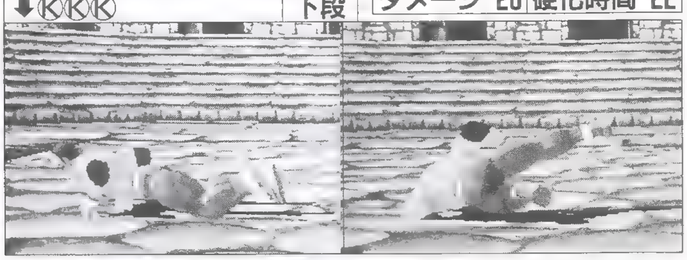
後掃脚(こうそうきゃく)		発生・持続時間 29-7	
⬇ⓀⓀⓀ	下段	ダメージ 20	硬化時間 26



その場で起き上がる途中ですべり込みながら下段横蹴りを出す。出るのが遅く見切られやすい。ラウ、カゲ、ジャッキー、サラ、リオンが同じような技を持っている。

■ウルフ　その場、敵足方向うつ伏せ

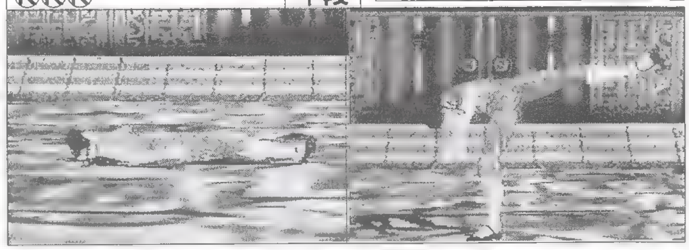
スライディングキック		発生・持続時間 30-8	
⬇ⓀⓀⓀ	下段	ダメージ 20	硬化時間 22



敵足方向うつ伏せの状態で⬇ⓀⓀⓀを入力するとその状態から後にスライディングを出す。アキラ、ジェフリーも共通の技を持っているが、アキラだけリーチが長い。相手の方向にホーミングするわけではないので位置に注意しよう。

■パイ　その場、敵足方向仰向け

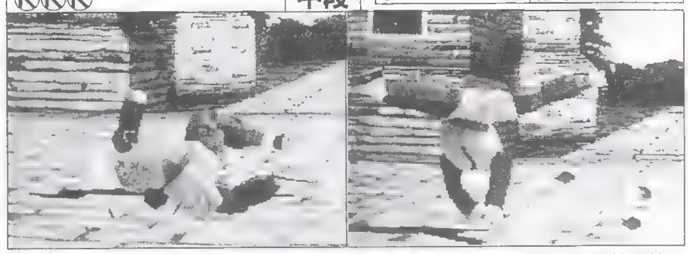
前旋腿（ぜんせんたい）		発生・持続時間 34-8	
ⓀⓀⓀ	中段	ダメージ 20	硬化時間 16



その場で体を回転させながら起き上がり上方向に回し蹴りを出す。中段であるが、先端部分をしゃがんでかわせる時がある。シュン以外、基本的に同じ。アキラのみ蹴りが横方向に伸びるため、完全に中段判定である。

■シュン　その場、敵足方向仰向け

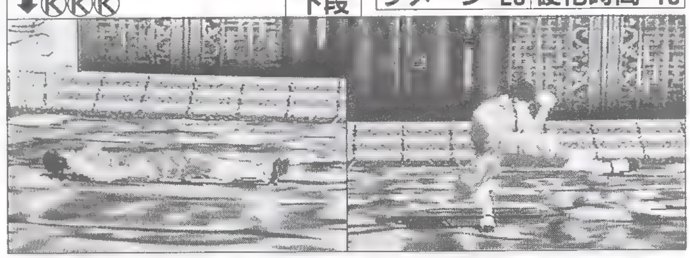
金絞剪(きんこうせん)		発生・持続時間 24-5	
ⓀⓀⓀ	中段	ダメージ 20	硬化時間 41



その場で逆立ちのような状態で、足を開いて真上に蹴りを出す。この技の特徴は他の技と違って上方向に判定が強く、技さえ出ていれば相手のダウン攻撃を返すことが出来る。ちなみに⬇Ⓚで出る下段攻撃をシュンは2種類持つ。

■パイ　その場、敵足方向仰向け

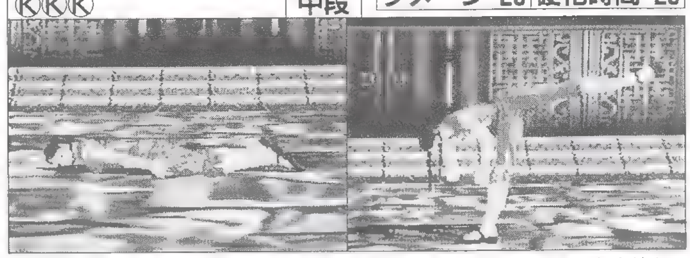
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)		発生・持続時間 32-8	
⬇ⓀⓀⓀ	下段	ダメージ 20	硬化時間 18



その場で体を回転させながら起き上がり下段回転蹴りを出す。アキラ、シュン以外のキャラは同じ。アキラは下段横跳蹴り、シュンは⬇or⬇ⓀⓀⓀで仰穿腿、⬇ⓀⓀⓀで旋風掃腿（一度立ってから下段回し蹴り）が出る。

■パイ　その場、敵足方向うつ伏せ

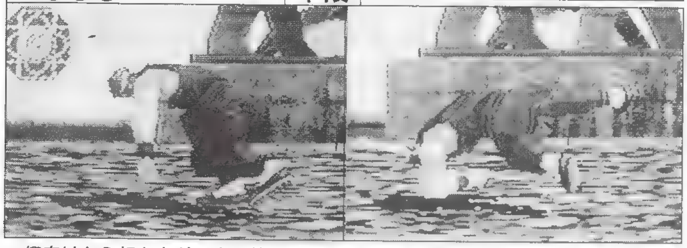
後旋腿(こうせんたい)		発生・持続時間 27-7	
ⓀⓀⓀ	中段	ダメージ 20	硬化時間 26



起き上がる際、体を回転させながら上方に回し蹴りを出す。リーチも意外と長いアキラ、ラウ、ウルフ、ジェフリー、ジャッキー、サラが同じような技を持つ。シュンは同じ入力で撲虎（馬蹴り）が出る。

■アキラ　その場、敵頭方向仰向け

地掃脚（ちそうきゃく）	発生・持続時間 33-16	
⬇ⓀⓀⓀ　下段	ダメージ 20	硬化時間 21



仰向けから起き上がる際に体を反転させて後方にスライディングをする。アキラのスライディングは2つあるが共にリーチが非常に長い。ただし、ガードされるとしゃがみ投げで返されるので注意が必要である。

■シュン　その場、敵足方向うつ伏せ

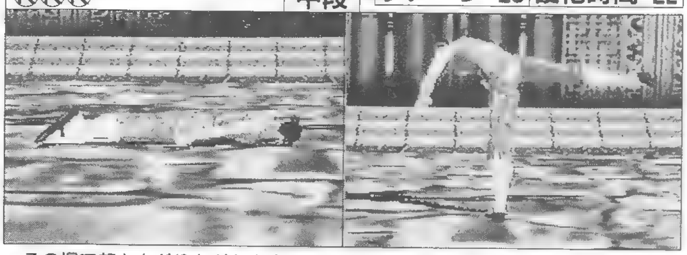
背架踵脚(はいかしょうきゃく)	発生・持続時間 25-11	
⬇ⓀⓀⓀ　下段	ダメージ 20	硬化時間 24



その場で起き上がる際に仰穿腿(⇨Ⓚ)のような技を出す。又、その場起き上がりⓀⓀⓀで“撲虎(ぼくこ)”という技を出す。これは馬のように両手を着いて両足で蹴り上げる中段技である。

■パイ　その場、敵頭方向うつ伏せ

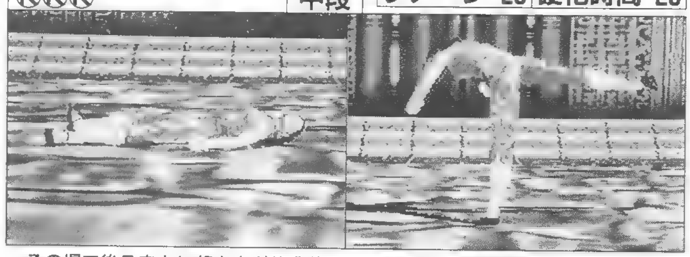
後蹴腿(こうしゅうたい)	発生・持続時間 34-4	
ⓀⓀⓀ　中段	ダメージ 20	硬化時間 22



その場で起き上がりながら上方に回し蹴りを出す。リーチも長く、使い勝手も悪くないが先端部分をしゃがんでよけられるときもある。ラウ、ウルフ、ジャッキー、サラ、シュンが共通。アキラは横方向に出るので完全中段である。

■パイ　その場、敵頭方向仰向け

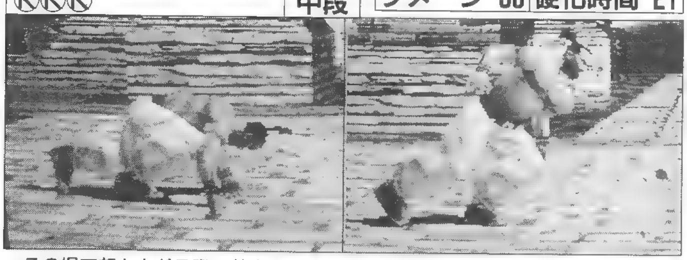
背旋腿(はいせんたい)	発生・持続時間 34-8	
ⓀⓀⓀ　中段	ダメージ 20	硬化時間 20



その場で後ろ向きに起き上がり背後に水平に伸びのある蹴りを出す。中段攻撃なのでしゃがんでかわすことは出来ない。アキラ、ラウ、ウルフ、ジェフリー、カゲ、リヨン、シュンが共通の技を持っている。

■ジェフリー　その場、敵頭方向うつ伏せ

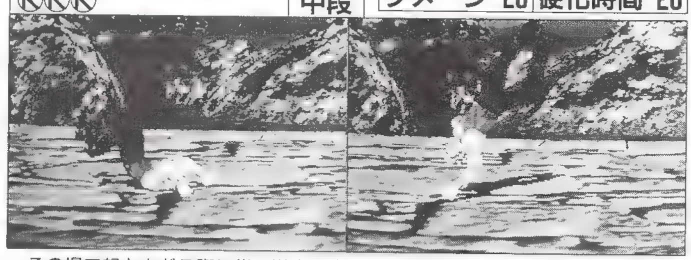
ライジングヘッドバット	発生・持続時間 33-6	
ⓀⓀⓀ　中段	ダメージ 30	硬化時間 21



その場で起き上がる際に前方に頭突きを出す。この技は出がかりのモーションがわかりづらい上に、⬇ⓀⓀⓀのスライディングヘッドバット（下段）とグラフィックが似ているために、判定が非常に難しい。

■ジャッキー　その場、敵頭方向仰向け

スプリングキック	発生・持続時間 34-6	
ⓀⓀⓀ　中段	ダメージ 20	硬化時間 26



その場で起き上がる際に鋭い逆立ち蹴りを出す。ジャッキーはなぜかⓀⓀⓀと⬇ⓀⓀⓀのどちらでもこの技が出る。サラも同じ技を持っているが、ⓀⓀⓀ入力のみであって⬇ⓀⓀⓀでステップロースピンキック（下段）が出る。

■リオン　その場、敵頭方向うつ伏せ

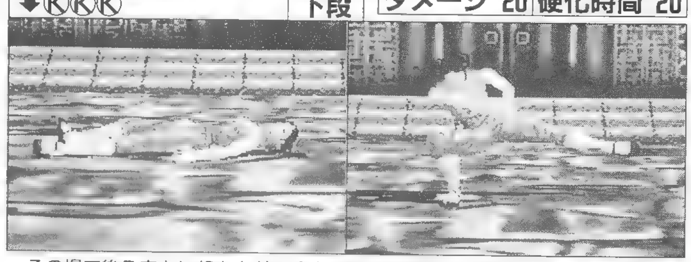
跳転踵脚(ちょうでんしょうきゃく)	発生・持続時間 30-4	
ⓀⓀⓀ　中段	ダメージ 30	硬化時間 26



その場で起き上がる際に相手方向に前転蹴りを出す。トリッキーなグラフィックとダメージが30と他の起き上がり技より10も多い。カゲも同じ入力で同じ技（風車蹴り）が出るが、こちらのダメージは20である。

■パイ　その場、敵頭方向仰向け

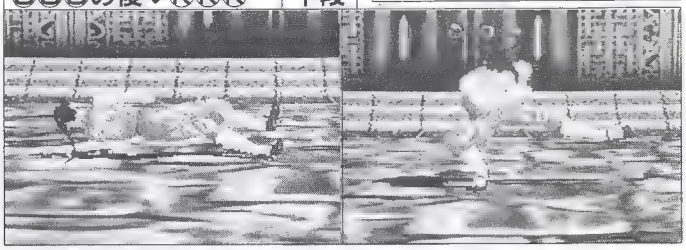
後掃旋腿(こうそうせんたい)	発生・持続時間 36-6	
⬇ⓀⓀⓀ　下段	ダメージ 20	硬化時間 20



その場で後ろ向きに起き上がる途中で下段回転蹴りを出す。リーチもなく、見切られやすいので使えるといい難い。ラウ、ウルフ、ジェフリー、カゲ、サラ、リオン、シュンが共通している。

■パイ　横転、敵足方向仰向け

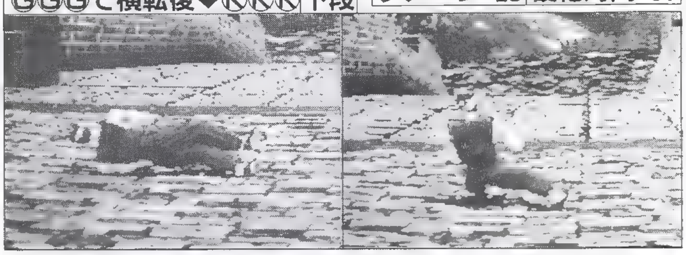
後掃旋腿(こうそうせんたい)		発生・持続時間 15-10	
ⒼⒼⒼの後↓ⓀⓀⓀ	下段	ダメージ 20	硬化時間 15



ⒼⒼⒼ連打で横転した後に下段回転蹴りを出す。その場起き上がり下段回転蹴りより回転するため見切られにくい。ただし、あくまで回転蹴りなのでリーチは短い。アキラ以外は全て共通である。アキラは下段回し蹴りである。

■アキラ　横転、敵足方向仰向け

括面掃腿(かつめんそうたい)		発生・持続時間 15-6	
ⒼⒼⒼで横転後↓ⓀⓀⓀ	下段	ダメージ 20	硬化時間 31



ⒼⒼⒼで横転した後に下段回し蹴りを出す。横転からの下段起き上がり技はどのような状態であっても全て括面掃腿が出る。この技の欠点はモーションが独特で見切られやすいことと、ガード後に反撃を受けるので注意すること。

■パイ　横転、敵足方向うつ伏せ

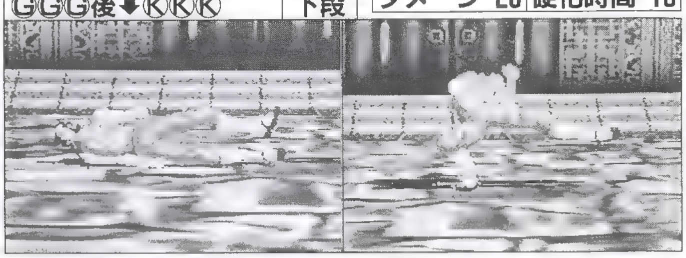
後旋腿（こうせんたい）		発生・持続時間 24-12	
ⒼⒼⒼ後ⓀⓀⓀ	中段	ダメージ 20	硬化時間 24



ⒼⒼⒼ連打で横転した後に後向きに起き上がり上方向に伸びのある回し蹴りを出す。敵足方向、仰向けの横転起き上がり蹴り（上）と同じ技であるが、発生時間が少し違う。全キャラ共通。

■パイ　横転、敵足方向うつ伏せ

後掃旋腿(こうそうせんたい)		発生・持続時間 15-10	
ⒼⒼⒼ後↓ⓀⓀⓀ	下段	ダメージ 20	硬化時間 15



ⒼⒼⒼ連打で横転した後に下段回転蹴りを出す。敵足方向、仰向けの横転起き上がり蹴り（下）と全く同じ技である。アキラ以外のキャラは共通。アキラは下段回し蹴りが出る。

■パイ　その場、敵頭方向うつ伏せ

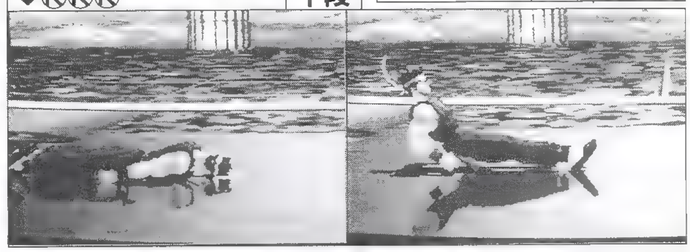
地掃旋腿（ちそうせんたい）		発生・持続時間 29-6	
↓ⓀⓀⓀ	下段	ダメージ 20	硬化時間 35



その場で起き上がる途中ですべり込みながら下段横蹴りを出す。攻撃判定の発生が速く、見切られにくいのが利点だが、硬化時間が長い。ラウ、カゲ、サラに共通。ジャッキー、リオン、シュンは同じ入力で下段回転蹴りを出す。

■アキラ　その場、敵頭方向うつ伏せ

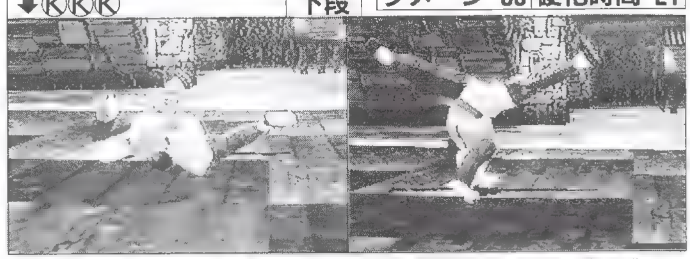
虎双腿(こそうたい)		発生・持続時間 30-6	
↓ⓀⓀⓀ	下段	ダメージ 20	硬化時間 34



その場でうつ伏せの状態から両手をついて前方に両足の蹴りを出す。通称"体操"。ウルフもこの技を持っているが、リーチが短く出るのが遅い。使い道があるのだろうか。

■シュン　その場、敵頭方向うつ伏せ

前旋掃腿(ぜんせんそうたい)		発生・持続時間 33-6	
↓ⓀⓀⓀ	下段	ダメージ 30	硬化時間 21



その場で起き上がる際に足を交互に回転させる。通称"ブレイクダンス"。この技は他の起き上がり技より1.5倍ほど威力が高い。ジャッキー、リオンも同じ技を使う。

■パイ　横転、敵足方向仰向け

後旋腿（こうせんたい）		発生・持続時間 20-16	
ⒼⒼⒼの後ⓀⓀⓀ	中段	ダメージ 20	硬化時間 24



ⒼⒼⒼ連打で横転した後に後向きに起き上がり上方向に伸びのある回し蹴りを出す。横転するので見切られにくく、非常に重宝する。この抜は全キャラ共通して持っている。

■パイ　後転、敵足方向仰向け

後旋腿(こうせんたい)		発生・持続時間 17-7	
敵逆方向レバーⓀⓀⓀ	中段	ダメージ 20	硬化時間 26



相手と逆方向に転ってから上方に回し蹴りを繰り出す。中段攻撃だが足先が上方に向かっているため、先端部分をしゃがんでよけられるときがある。アキラ、ウルフ、カゲ以外は共通している。

■アキラ　後転、敵足方向仰向け

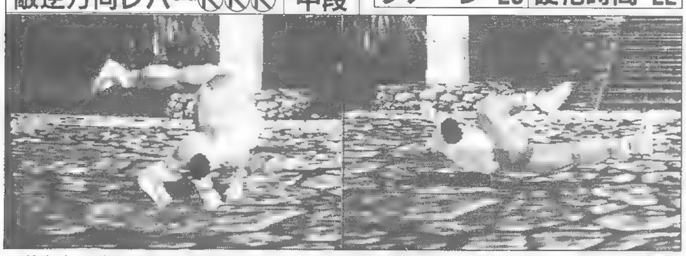
括面旋腿(かつめんせんたい)		発生・持続時間 17-8	
敵逆方向レバーⓀⓀⓀ	中段	ダメージ 20	硬化時間 26



後転して起き上がる際に振り向きながら、水平に回し蹴りを出す。水平に伸びるために足先まで中段判定がある。アキラの起き上がりⓀⓀⓀのほとんどは括面旋腿である。

■ウルフ　後転、敵足方向仰向け

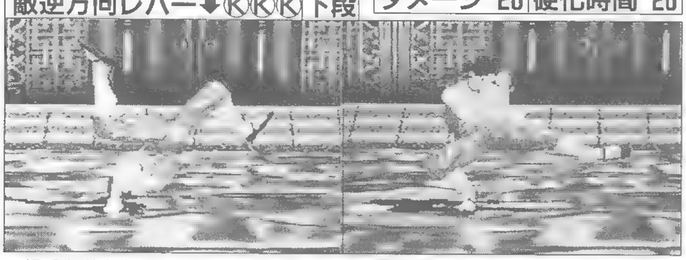
ローリングヒールスタンプ		発生・持続時間 24-4	
敵逆方向レバーⓀⓀⓀ	中段	ダメージ 20	硬化時間 22



後転して起き上がる際に前転蹴りを出す技。この技は後転した後に前転蹴りが、前方に出てくるので、後転を追いかけてくる相手に有効かもしれない。カゲでも、同じ入力で〝回転踵落とし〞という同じような技が出る。

■パイ　後転、敵足方向仰向け

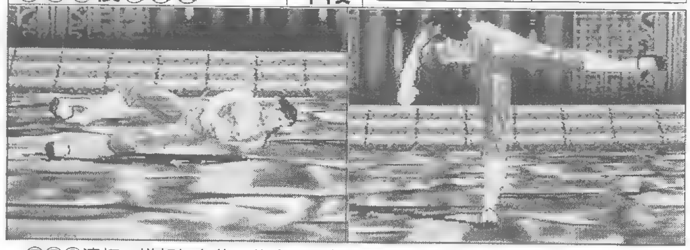
後掃旋腿(こうそうせんたい)		発生・持続時間 17-7	
敵逆方向レバー↓ⓀⓀⓀ	下段	ダメージ 20	硬化時間 26



相手と逆方向に転ってから下段の回転蹴りも繰り出す。リーチはさほど長くない。アキラ以外のキャラは共通。アキラは同じ入力で下段回し蹴りの括面掃腿が出る。

■パイ　横転、敵頭方向仰向け

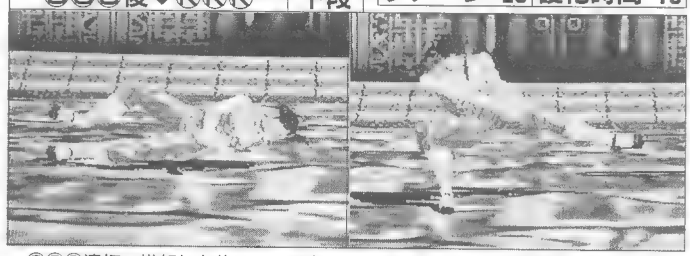
背旋腿(はいせんたい)		発生・持続時間 25-13	
ⒼⒼⒼ後ⓀⓀⓀ	中段	ダメージ 20	硬化時間 22



ⒼⒼⒼ連打で横転した後に後向きに起き上がり背後に水平な角度の回し蹴りを出す。リーチがあり、横方向に伸びるために完全に中段判定の技である。全キャラ共通である。

■パイ　横転、敵頭方向仰向け

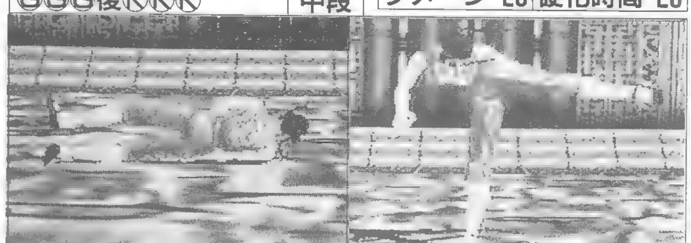
後掃旋腿(こうそうせんたい)		発生・持続時間 15-10	
ⒼⒼⒼ後↓ⓀⓀⓀ	下段	ダメージ 20	硬化時間 15



ⒼⒼⒼ連打で横転した後に下段回転蹴りを出す。基本的に横転起き上がりの、下段蹴りはどの状態からでも同じ後掃旋腿が出る。アキラ以外全キャラ共通である。

■パイ　横転、敵頭方向うつ伏せ

後蹴腿(こうしゅうたい)		発生・持続時間 22-15	
ⒼⒼⒼ後ⓀⓀⓀ	中段	ダメージ 20	硬化時間 23



ⒼⒼⒼ連打で横転した後に伸びのある回し蹴りを水平に出す。これも中段判定が先まであるのでかわされにくい。全キャラ共通である。

■パイ　横転、敵足方向うつ伏せ

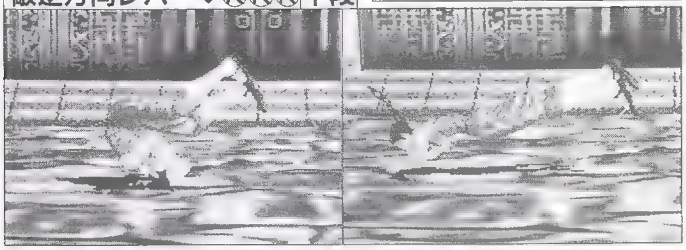
後掃旋腿(こうそうせんたい)		発生・持続時間 15-10	
ⒼⒼⒼ後↓ⓀⓀⓀ	下段	ダメージ 20	硬化時間 15



ⒼⒼⒼ連打で横転した後に下段回転蹴りを出す。アキラ以外全キャラ共通である。横転起き上がりの下段蹴りはどの状態でも同じ技なので使いどころを見極めよう。

■パイ　後転、敵頭方向仰向け

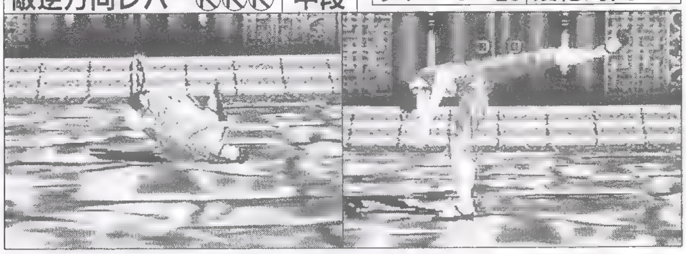
双起掃脚(そうきそうきゃく)	発生・持続時間 19-4	
敵逆方向レバー⬇ⓀⓀⓀ 下段	ダメージ 20	硬化時間 32



相手と逆方向に転がってから両手を着いて背後に足元を担って両足で蹴る。敵足方向うつ伏せで出る“下馬蹴り”と同じだが、技の出が少し遅いようだ。どちらにしても使い勝手はよくない。

■パイ　後転、敵頭方向うつ伏せ

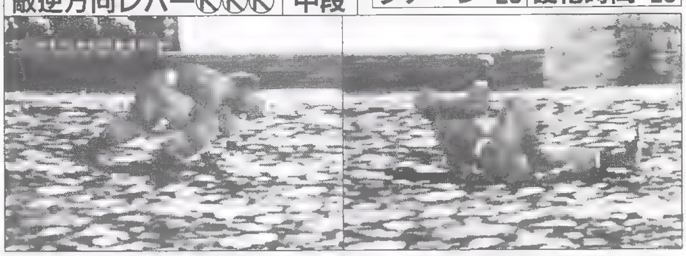
後旋腿(こうせんたい)	発生・持続時間 17-7	
敵逆方向レバーⓀⓀⓀ 中段	ダメージ 20	硬化時間 26



相手と逆方向に転がってから上方に回し蹴りを繰り出す。敵足方向仰向けの後旋腿と同じ。後転で逃げた時に相手が追いかけてきたら使ってみるのもよい。アキラ、カゲ、ウルフ以外共通。アキラは例によって括面旋腿。

■カゲ　後転、敵頭方向うつ伏せ

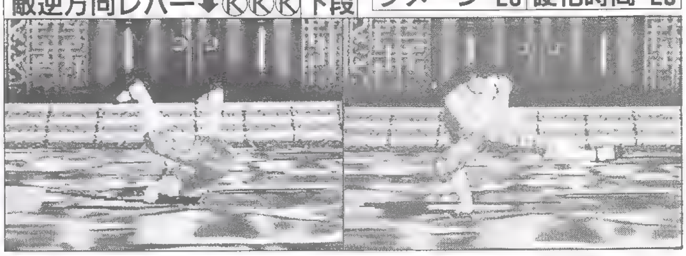
回転踵落とし	発生・持続時間 24-4	
敵逆方向レバーⓀⓀⓀ 中段	ダメージ 20	硬化時間 20



後転して起き上がる際に相手方向に前転蹴りを出す。敵足方向仰向けの後転起き上がり蹴と全く同じ技である。共通しているキャラはウルフ。

■パイ　後転、敵頭方向うつ伏せ

後掃旋腿(こうそうせんたい)	発生・持続時間 17-7	
敵逆方向レバー⬇ⓀⓀⓀ 下段	ダメージ 20	硬化時間 26



相手と逆方向に転がってから下段の回転蹴りを繰り出す。敵足方向仰向けで出るのと全く同じ。アキラは水平の回し蹴り“括面旋腿”である。

■パイ　後転、敵足方向うつ伏せ

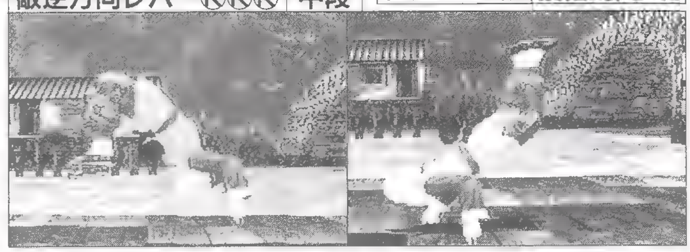
双起脚(そうききゃく)	発生・持続時間 17-5	
敵逆方向レバーⓀⓀⓀ 中段	ダメージ 20	硬化時間 33



相手と逆方向に転がってから両手をついて背後に両足を蹴り上げる。通称“馬蹴り”。リーチがなく見切られやすい上、すかされたら投げられる。シュン以外のキャラが共通してこの技を使用する。

■シュン　後転、敵足方向うつ伏せ

翻身撲虎(ほんしんぼくこ)	発生・持続時間 24-7	
敵逆方向レバーⓀⓀⓀ 中段	ダメージ 20	硬化時間 46



後転して起き上がる際に相手方向にバク転して、そのままもう一度寝てしまう。非常にトリッキーな動きのほかに、相手に当たらなくても寝てしまうために使える。

■パイ　後転、敵足方向うつ伏せ

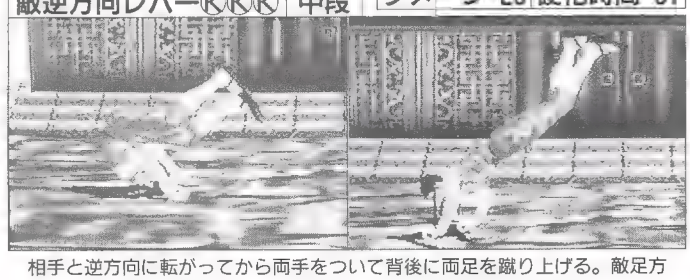
双起掃脚(そうきそうきゃく)	発生・持続時間 17-4	
敵逆方向レバー⬇ⓀⓀⓀ 下段	ダメージ 20	硬化時間 32



相手と逆方向に転がってから両手を着いて背後に足元を狙って両足で蹴る。通称“下馬蹴り”。これも使い勝手がよいといえない。この技は全てのキャラが持っている。

■パイ　後転、敵頭方向仰向け

双起脚 (そうききゃく)	発生・持続時間 19-5	
敵逆方向レバーⓀⓀⓀ 中段	ダメージ 20	硬化時間 31



相手と逆方向に転がってから両手をついて背後に両足を蹴り上げる。敵足方向うつ伏せからの馬蹴りと同じだが、こちらのほうが多少出るのが遅く、逆にスキが小さいようだ。シュン以外のキャラが共通して持っている。

返せるときは確実に…

返し技 予備知識

ガードした後に必ず反撃できる技は、意外なほど多い。返し技を知れば、それだけ強くなれるハズだ。

返し技表の注意事項

■■状態 その1■■

本文中にもあるように、相手の攻撃をガードする前、もしくはガード直後にレバーを入れなくては返せない場合がある。そのようなコマンド操作が必要な技にはⓅのように丸付きで表記してある。

■■状態 その2■■

相手との足の位置が



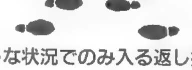
のような状況でのみ入る返し技は、

PPPK

と表記してある。

■■状態 その3■■

相手との足の位置が



のような状況でのみ入る返し技は、

PPPK

と表記してある。

ここからは、各キャラクターを敵として立てた形、つまりVS○○という方式で、固有技（主に）ガード後の返し技を特集してみた。

一見スキのないように見える技でも、意外に硬化時間が長かったりするものだ。これを読めば、対戦で悩まされている技のいくつかは、反撃に転ずるチャンスにきっと変わるはずだ。

ところが、一口に返し技といっても複雑な要素がいろいろと絡んでくる。そのことを熟知しておくためにも、この1ページにまず目を通しておいて欲しい。

返し技の基本はPKと投げ技

返し技として最もよく使われるのはPKだ。Pは出るのが最も早い技のひとつで、Pから開始するコンボで全キャラ共通のものがPK。ダウンも奪えるし特別な操作もいらないが、このPKを使う場合も注意が必要になる。

Pは厳密に言うと、

①、近距離用
②、遠距離用ノーマル
③、遠距離用レバー前

の3種類あることを覚えておいて欲しい。このうち③のレバー前というのは➡Pではなく、レバーを入れっ放しにした状態から出すパンチ。これを出すにはガードする前、もしくはガードしたらすぐにレバーを前に入れておかないと出ない。この③のPの特徴は、「前に身を乗り出す」ということ（②の約1.7倍）。例えばジャッキーのダッシュハンマーキックは、ガード後必ず遠距離間合いになる。こんなときの返し技として③が重要な意味を持つ。

ガードするときは、なるべくレバーを前に入れておく癖をつけておこう。

例外として、アキラは①②のPも前に少し出るためレバー前の必要がない場合が多いことがある。これがまずひとつ。

ふたつめはパイ。PKが連続でつながらないことが多いので注意すべし。

そしてジャッキーのPKが別技として設定されている（③だけは普通のPKが出る）ということが挙げられる。

また、Pの出る早さはキャラによって異なるので、返せる技の範囲はキャラごとに変わってくることも大切。

最後にもうひとつ。PKはあくまで基本。Pから始まる、より強力な連続技を持つキャラ──ラウのPPK、ジャッキーのPP➡PK、サラのPP⬅Kなど──はもちろんそちらを使うべし。



この位置からPを出してみる。



これが②のP。これに対し、



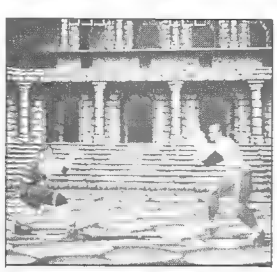
③のPはこんなに進む。近距離時は、こういった変化はない。

さて、もうひとつの返し技である「投げ」だが、これは主にクイックフォワードと組み合わせて使うことになる。いわゆる「ダッシュ投げ」だ。これは本来返し技として成立しない場合でも（しゃがみPなどで回避されるとか）有効。例えばミドルキックをガードした後など、行動のひとつとして狙いにいける。

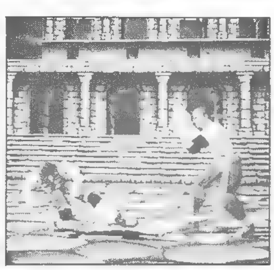
足の位置に注意 組み方で変わる返し技

対峙するキャラ同士の足の組み方は2通りある。両足を結ぶラインがかみ合うように、つまり平行になっている状態と、その逆で、片仮名の「ハ」の字になっている状態のふたつだ（対称型も同じと考える）。

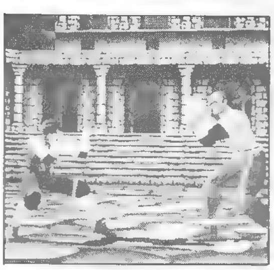
ゲーム開始時は平行型になっていて、ニーキックなど、足を踏み出す技を出すと足の形が変わる。こうなっても基本的にはスタート時の型に戻りたがる性質がある。ニーを出した後、少しでも歩くと足は戻る。逆位置を持続するにはショートダッシュがいい。普通のダッシュ（走る）はⒼで止めたときの足の位置によって決まってくる。



これがノーマル状態の足の組み方。いわゆる「平行型」だ。



このとき左足で踏み込む技を出すと、



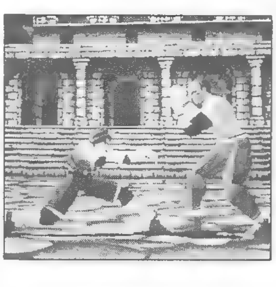
足の向きが変わる。これが「ハの字型」。投げが決まりにくい。

ここからが本題だ。**足の組み方によって、返し技が変わったり、なかったりする場合があるのだ。**咄嗟にそれを判断して正確な返し技を繰り出すのは容易ならざることだが、このことはぜひ覚えておいて欲しい。

これは投げ技にも関係してくる。ハの字のときは、密着状態が投げの有効範囲ギリギリのところにあるため、レバー操作に後ろ方向が入っている投げ、特にラストの方向が真後ろというものはかなり決めにくい。素早く入力するか、Gを押しながらコマンドを入れるといった工夫が必要になってくる。

基本の返し技となるPKと投げだけでも、これだけさまざまな条件や性質がある。これ以外にも細かいことを言えばキリがないほどだ。それらの微妙な部分は実際に試し、君自身の手で掴み取っていって欲しい。

（C・LAN）



平行型に戻りたがる性質があるが、ショートダッシュならハの字型を維持できる。

VS. AKIRA YUKI



対アキラ戦　返し技

	裡門頂肘	猛虎硬爬山	白虎双掌打		鉄山靠		側腿
アキラ	×	PK、裡門（遠のみ）	全キャラ共通でPKと投げ	上歩頂肘、裡門 連環腿、鉄山靠	全キャラ共通でPKと投げ	上歩頂肘、裡門 連環腿、鉄山靠	×
ジャッキー	×	PK、エルボースピンキック コンボエルボー サマーソルト（遠のみ）		エルボスピンキック コンボエルボスピンキック サマー、ニーキック		エルボスピンキック コンボエルボスピンキック サマー、ニーキック	×
サラ	×	PK、Dジョイントパッド エルボサマーソルト サマーソルト（遠のみ）		コンボサマーソルト Dジョイントパッド サマー、ニーキック		コンボサマーソルト Dジョイントパッド サマー、ニーキック	PK
ラウ	×	PK、PPK 肘撃		PPK、肘撃 連掌旋風腿		PPK、肘撃 連掌旋風腿	×
パイ	×	PK、穿冲拳、高蹴腿		穿中拳、高蹴腿 飛燕烈脚		穿中拳、高蹴腿 飛燕烈脚	PPP
ウルフ	×	×		ボディブロー エルボーダウン		ボディブロー エルボーダウン	×
ジェフリー	×	×		エルボーバット ダブルアッパー		エルボーバット ダブルアッパー	×
カゲ	×	PK、肘打ち、水車蹴り		肘打ち、水車蹴り		肘打ち、水車蹴り	PK
シュン	×	PK、		翻身連尖脚		後蹴連腿 翻身連尖脚	×
リオン	×	PPP、PK、盤肘		PPP、盤肘、穿心腿 後掃腿 縦跳穿掌		PPP、盤肘、穿心腿 後掃腿 縦跳穿掌	×

このコーナーでは、アキラの代表的な(使用頻度の多い)技について、アキラがその技をどのような状況で出してくるのか?そしてその技をガードしてからの返し技を紹介しよう。

●裡門頂肘に対して

おそらくこの技がアキラが最も多く使ってくる技である。⇨⇨Pとどの様な状況でも出すことができるコマンドで、スキも非常に少ないからだ。結論から言えばこの技をガードした後に返す（お釣りを入れる）ことは不可能である。（写真①）しかし、裡門の後にまた裡門といったように連続で技を出して来る相手には、Ⓟやしゃがみ Ⓟや➡Ⓟなど、出るのが速い技で潰せることを覚えておこう。ただし、あまりにも同じ技で潰そうとすると外門頂肘で返されるので注意。

●猛虎硬爬山に対して

アキラがしゃがんでⓀなどで牽制しているときや、近い間合いでしゃがみⓅの直後にこの技を出してくることが多い。出るのが速く、震脚の音も迫力があるのであせってしまいがちだが、ガードさえしてしまえばこちらが圧倒的に有利なので落ちついて対応しよう。ただしジェフリー、ウルフは裡門と同じく返すことができないので外門頂肘に注意。他のキャラは猛虎の先端をガードしたならⓅⓀで安定だが、裡門、サマーソルトキックなどでも返せる。ジャッキーのコンボエルボーでも返すことは可能だが、足の位置が関係してくるので安定せず。（写真②）

●白虎双掌打に対して

（立ちガード）

この技も猛虎硬爬山と同じような状況でアキラは使ってくる。しかし、猛虎と違いしゃがみガードできないので気を付けてほしい。ただし、立ちガードでガードさえしてしまえば、基本的な返し技ならどれでも返せる。全キャラ共にⓅⓀで安定だが、アキラなら連環腿、サラならDジョイント・サマーといった攻撃力の高い技で返すのもいい。しかも、白虎双掌打をガードした後には投げることも可能だ。（写真③）やり方はガード後に⇨⇨で前に進み、ボタンを押す。できるのならコマンド投げがベスト。しかし、タイミングが非常に難しいので、確実に返したい人は打撃技で返そう。このような確実に返せるときは、ムリはしない方がいいだろう。

●鉄山靠に対して

アキラのトレードマークとも言える技。しかし、この技も一発逆点技であって、白虎双掌打と同じ技で返すことができる。投げで返す場合も白虎双掌打よりはるかに楽なので狙っていくのもいいだろう。

●側腿に対して

他のキャラで言えばミドルキック。この技は裡門と同じくらい使用頻度の多い技であろう。前作ではラウと並び、非常にスキの少ない技であり、**側腿**・**裡門**といった連携がアキラの主力の攻撃法の1つでもあった。しかし、VF2になってその側腿が弱体化したのに気づいた人は非常に少ないだろう。カゲならⓅⓀで安定。サラ、パイはⓅで返せるのだ。これは絶対に覚えておいてほしい。



（写真①）裡門をガードしても返すことはできない。



（写真②）この足の位置ではコンボエルボーは当らない。



（写真③）白虎双掌打は間を置いて投げだ!



VS. JACKY BRYANT

いやいやこれが意外に返せるんだって。
これ本当だから試してみてくれよぅ。

対ジャッキー戦　返し技

	ミドルキック	ダッシュハンマーキック		(コンボ)エルボースピンキック		ビートナックル		ニーキック
アキラ	PK	全キャラ共通で投げ	PK ⇨⇨⇦·P	全キャラ共通でPKと投げ	⇨⇨KK、 ⇦⇨⇨P+K、 ⇨⇨P	全キャラ共通でしゃがみPと投げ	K、⇨⇨K'K、 ⇦⇨⇨P+K、など PK	PK
ジャッキー	PK PP⇨PK		ⓅK、ⓅP⇨PK		⇨K（+⇨K)、 K、 PP⇨PK		K、など PP⇨PK	⇩P+K
サラ	PK		Ⓟ K		⇩KK、⇨PK(+K)、⇨K（タイミング遅く)、など		K、⇩KK、 KKK、など PK、PPP⇦K	PK、PPP⇦K
ラウ	PK PPK		PK、PPK		PPK、など		K、PPK、など PK、PPK	PK、PPK
パイ	PK K		Ⓟ K		⇨⇨K、⇩KK ⇦K+G、など		K、P、 KK、など K、PK	PK
ウルフ	×		密着のみPK		⇨K+G、⇨K		⇨P	×
ジェフリー	×		密着のみPK		PP、K、など		⇨P（密着の場合は不可)	×
カゲ	PK		PK		⇩K+G ⇦⇨P+K、など		K、⇩K+G、 など PK	PK
シュン	PK		PK		⇨⇨K ⇩KK、など		K、PK、⇨K+G、⇩ ⇦K、など PK	PK
リオン	PK PPP		Ⓟ K、Ⓟ PP PK、PPP		PPP、など		K、PK、 PPP、など PK、PPP	PK、PPP

ジャッキーの特殊技は、一見スキがないようで、実は返し技がキッチリとあるものが多い。そんな中から、ここで選んだ5つの技を説明しよう。

●ミドルキックに対して

出るのが遅いウルフ、ジェフリー以外はⓅⓀが基本。ジャッキーなら（つまり同キャラ対戦時）コンボスピンキックが入る。サラのコンボサマーは入らない（途中でⓅがスカる)。

●ダッシュハンマーキックに対して

遠距離➡ⓅⓀ（前に倒したままでⓅⓀ）が基本返し技。⇨Ⓟを持つキャラが多いので、ガードするときは前にあらかじめ入れておく必要がある。ウルフ以下の5人は足の位置関係が非常に重要。

また、100%タイミングが完璧ならばダッシュ投げが入る。ジャッキーの目押ししゃがみⓅでも返されない。

●（コンボ）エルボースピンキックに対して

この技、実は意外なほどスキがある。基本はⓅⓀと投げだが、それ以外に各キャラ個別の返し技がたくさんある。投げも含めて、できるだけダメージの高い技をぶち込もう。

●ビートナックルに対して

投げるのがベスト。スキはあるのだが、足位置によって大きく返し技が変わってくるため、すかさずショートダッシュし投げてしまうのが確実だ（写真③、④)。

●ニーキックに対して

ひざ蹴り系の技はガードした場合は意外に返し技がない。ジャッキー、ウルフ、ジェフリーはいい返し技がないので下段攻撃を狙うのも手。投げを試みると、逆にジャッキーのⓅ+Ⓖで投げられてしまう可能性が高い。これはひざ系全般に見られる特徴だ。

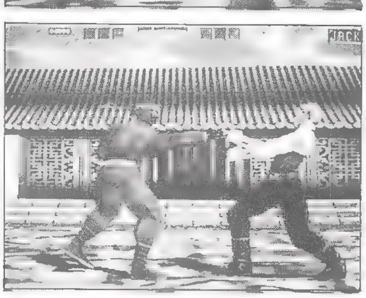
これ以外の技のうち、サマーソルト、レッグスライサーに関してはサラのところを見てほしい。ただサマーソルトは、サラに比べると硬化が長い上手前に着地するという特徴がある。ダッシュ投げするか、リーチのある、できるだけ強力な技で返していこう。

サイドフックキックとスラント・バックナックルも候補に上がったのだが、この2つはガードしてしまうと返すことができない。使用頻度の高い技だけに注意が必要だ。ともに浮いてしまう技なので十分警戒して対戦に臨もう（とはいえ、ある意味しかたがないのだが)。

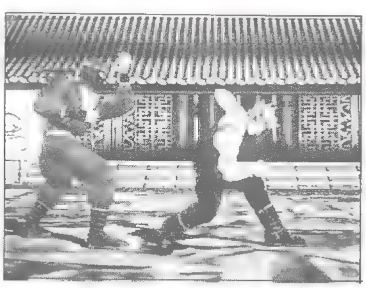
だが、この5つ（+2つ）だけでもジャッキーに対する印象はだいぶ変わるハズだ。自信を持ってジャッキーに乱入せよ！



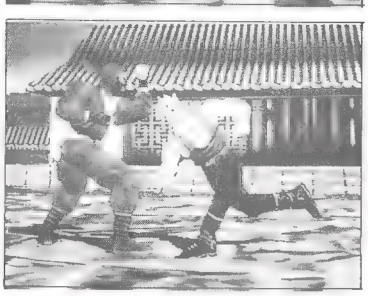
（写真①）ダッシュハンマーをガードしたら…、



（写真②）Ⓟが入るんだね。つまりⓅⓀでダウン。こりゃデケぇ。

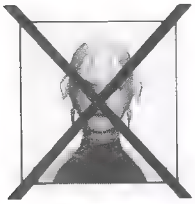


（写真③）ビートナックルは足位置で返し技が変わる。この平行型はⓀが基本。



（写真④）ハの字型はⓅⓀだ。でもやっぱり投げで安定かな。

VS. SARAH BRYANT



レッグスライサーやサイドフックの
返し技は、対ジャッキー戦でも有効だ！

対サラ戦　返し技

<table>
<tr><th></th><th colspan="2">ジャックナイフキックサイド</th><th>ダブルジョイントパッド</th><th colspan="2">コンボ・サマーソルト</th><th>レッグスライサー</th><th>サイドフックキック</th></tr>
<tr><td>アキラ</td><td rowspan="10">全キャラ共通して投げ</td><td>PK、裡門</td><td>PK</td><td>ダッシュしてPK
ダッシュして投げ
裡門</td><td rowspan="5">共通で投げ</td><td>猛虎（しりもち）
裡門（よろけ）</td><td>×</td></tr>
<tr><td>ジャッキー</td><td>エルボースピン
ニーキック+サマー
ニーキック+JK、など</td><td>PK、PPPK
コンボエルボースピン</td><td>PK、
エルボースピン(Kのみ)
ダッシュしてニー+サマー</td><td>エルボースピン、PK
ヒジ（よろけ）
サマー、ニー＋サマー</td><td>×</td></tr>
<tr><td>サラ</td><td>DJ+JKS、
DJ+サマー、など</td><td>PK</td><td>DJ(ニーのみ)+サマー
PK（Kのみ）</td><td>DJ+サマー、など
ヒジ</td><td>×</td></tr>
<tr><td>ラウ</td><td>PK、PPK</td><td>PK、PPK</td><td>PK、PPK</td><td>ヒジ(よろけ)</td><td>×</td></tr>
<tr><td>パイ</td><td>K、高端脚</td><td>PK、K</td><td>PK
ダッシュしてK</td><td>腿登裏旋脚
ミドルキック＋高端脚
燕風輪翔＋K</td><td>×</td></tr>
<tr><td>ウルフ</td><td>PK</td><td>×</td><td colspan="2">ショルダーアタック
ダッシュして投げ
ミドルキック</td><td>ミドルキック
しゃがみ投げ</td><td>×</td></tr>
<tr><td>ジェフリー</td><td>PK</td><td>ヒジ</td><td colspan="2">ダッシュして投げ
ミドルキック</td><td>ミドルキック
しゃがみ投げ</td><td>×</td></tr>
<tr><td>カゲ</td><td>PK、旋蹴り、サマー</td><td>PK</td><td>PK（Kのみ）
PK、葉呀龍
ダッシュしてサマー、など</td><td rowspan="3">共通で投げ</td><td>ヒジ(よろけ)
サマー</td><td>×</td></tr>
<tr><td>シュン</td><td>PK</td><td>PK</td><td>宙舞双転脚
PK（Kのみ）
PK</td><td>ミドルキック＋PK
月牙叉撃
宙舞双転脚</td><td>×</td></tr>
<tr><td>リオン</td><td>PPP、PK</td><td>PPP、PK</td><td>PPP、
PK（Kのみ）
縦跳穿掌、など</td><td>ヒジ</td><td>×</td></tr>
</table>

使用頻度の高いこれらの技（レッグスライサーは除く）。返し技をしっかり覚え、なるべくダメージの大きい技をたたき込めるようになろう。

●ジャックナイフキックサイドに対して（立ちガード）

くらってしまうと痛いが、ガードしちまえばこっちのもの。Ⓟ㉀はもちろん、ヒジ、サマー、投げ、なんでもOKだ。ダメージのデカいヤツでいくか、普段めったに使わないマイナーな技でいくかは君しだい。心意把とか決めちゃうとシブイかも。

●ダブルジョイントバットに対して（立ちガード）

これはⓅⓀで返すのが基本。ⓅⓅⓀやコンボエルボースピンなど、Ⓟから連続ではいる技があるのならその技で返していこう。ジェフリーとウルフはⓅが遅いので当たらないのだが、ジェフリーはヒジが早いのでこちらを代用する。早い技を持たないウルフは残念だが反撃ができない。とはいっても次の瞬間は完全に読み合いの攻防だ。自分の読みに自信を持っていこう。

●コンボ・サマーソルトに対して（立ちガード）

コンボサマーのガード後は、相手との間合いが少し離れているのでダッシュからの投げが基本。ⓅⓀをだし、Ⓚだけを当ててダウン攻撃へつなぐ方法などもあるので詳しくは表を参考にしてほしい。

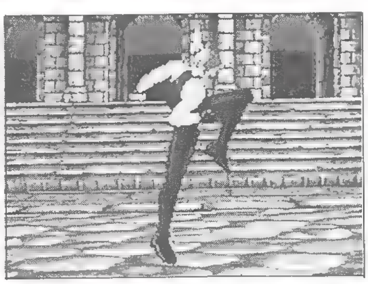
●レッグスライサーに対して（しゃがみガード）

ブライアント兄妹が持っているこの技、スキが大きいのはわかるがどんな技で返していいのかわからないなぁ、という人がたまにいるので今回の表にいれてみた。

この技をだした後はしゃがみ状態で硬化しているので、返し技も中段攻撃やしゃがみ投げでなければならないワケだ。表にもあるように、けっこうダメージの大きい連続攻撃が入ったりするので覚えておこう。ちなみにこの技は、カウンターで転ばされない限り反撃ができるので、くらってもビビらずに反撃するように！

●サイドフックキックに対して（立ちガード）

「この技を適当にだされているだけでもうダメ。なんか返し技はないのか!?」って感じだが、結論から言ってしまえば「ガードさせられてしまったら反撃は不可能」だ。この技ばっかり使っているヤツに対し、上級プレイヤーは「スカらせてⓅⓀ」で対処している。紙一重でかわし（ガードさせられてはダメ）一歩間合いを詰めてⓅⓀをうつのだ。もし、ⓅⓀが届きそうもない間合いなら無理をせず次のチャンスを待とう。ジャッキーのサイドフックはサラのものに比べて少し技の出が遅いのでまだマシかも!?



ウルフはD・ジョイントをガードしても有効な返し技がない。



レッグスライサーをくらっても…。



サマーをガードした後は少し間合いが遠い。ダッシュして投げを狙うか?



猛虎硬爬山で尻もちをつかせてお好きなように。

VS. LAU CHAN



浮いたら終わりだ!!各技は的確に止めよう。

対ラウ戦　返し技

	連掌転身掃脚		連掌背転脚		旋中腿	地掃腿	腿登裏旋脚
アキラ	全キャラ共通でPKと投げ	鉄山靠、裡門頂肘 独歩頂膝・猛虎・双掌	全キャラ共通で投げ	レバー入れPK 裡門、右端脚	×	裡門、猛虎	裡門・鉄山靠
ジャッキー		コンボエルボースピンキック サマーソルト		レバー入れPK ダッシュハンマー、⇦K	×	エルボー	サマーソルト、エルボースピン
サラ		コンボサマーソルト Dジョイントバッド		⇦K	PK.PPK	エルボー	サマーソルト PK
ラウ		PPK 腿登裏旋脚		レバー入れPPK	×	肘撃	PK、PPK
パイ		飛燕烈脚 高蹴腿,腿登裏		ダッシュして高蹴腿 高端脚	PPP	燕風輪翔	PK、高蹴腿
ウルフ		⇦K、ニーブラスト		⇦K	×	しゃがみ投げ	PK
ジェフリー		ニーアタック		⇦K	×	しゃがみ投げ	PK、エルボー
カゲ		旋蹴り		旋蹴り	PK	肘打ち	PK、水車蹴り
シュン		宙舞双転脚			×	しゃがみP	PK
リオン		PPP			×	盤肘	PK、PPP

●連掌転身掃脚に対して
（しゃがんでガード）

浮いてからではどうしようもないラウのコンボ系も地上でならいくらでも止める術がある。全員でできる返し技がPKと投げ。アキラに関しては裡門に始まって、鉄山靠や白虎双掌打、独歩頂膝など何でも入れ放題。ラウやパイならば、しゃがんだことを利用して腿登裏旋脚で返すこともできる（写真①）。

●連掌背転脚に対して
（立ってガード）

PKで返すときには、ガード中からレバーを相手方向に入れたままにしておく。Pと同時に入力してしまうと、キャラによって違う技（主にエルボー系）が出てしまうぞ。

めずらしいところでアキラの右端脚というのがある。距離の関係上、連環腿の2発目は入らない。パイは高端脚（⇨Ⓚ）で返すと屈辱的（写真②）。

●旋中腿に対して
（立ってガード）

返せそうで返せない、ラウの中段キック。実は、サラ、パイ、カゲの「パンチ速い御三家」でしか返せないことが判明した。しかもパイはPKが特殊な状境でしかつながらないため、PPPのみと歯切れの悪い返し方となってしまった（写真③）。

●地掃腿に対して
（しゃがんでガード）

この技はガードしてしまえば、肘の入るキャラにはかなりうれしい状境に持ちこめる。地掃腿をガードしたあとに肘系を入れると、ラウはよろめきになる。同キャラ戦ならこのとき斜下掌が間に合うため、よろめき時に連掌転身脚が入る。よろめきに連掌を当てると、必ず浮くので、最後は転身掃脚ではなく転身脚（上）の方を狙おう（写真④）。

●腿登裏旋脚に対して
（立ってガード）

この技は一応、しゃがみガードできるのだが、間合いや状態によって中段判定となるので、立ちガードのほうがいい。アキラは何と鉄山靠が間に合うし、ブライアント兄妹とカゲはサマーが入る。

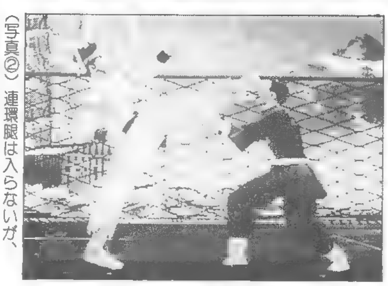
少しかわったところでは、サラでラウと足の向きが逆のときのみPKで返せる。しかし、向きの関係なく入り、威力も高いサマーソルトのほうがいいだろう。



（写真①）サラはコンボサマーソルトがフルセット入る。



（写真③）実は10人中3人しか返せない、ラウの中段キック。



（写真②）連環腿は入らないが、右端脚ならば…。



（写真④）パイは何と燕風輪翔で裏に回れる。

VS. PAI CHAN



中段技が充実して強敵と化したパイ。しかし、ガードしてしまえば反撃の入る技は多い。一瞬の隙を見逃すな!!

対パイ戦　返し技

	高蹴腿	腿登裏旋脚	穿冲拳	飛燕烈脚	連環転身掃脚	連環背転脚	
アキラ	PK、裡門	PK、裡門	×	全キャラコマンド投げ	裡門、猛虎	全キャラ共通ダッシュから投げ	裡門
ジャッキー	エルボスピン	PK、PPK	×		コンボエルボースピン サマーソルト、投げ		
サラ	Dジョイントバッド	Dジョイントバッド	×		D・ジョイントバッド		
ラウ	PPK	PPK	×		投げ系、腿登		⇩K
パイ	高蹴腿	高蹴腿	×		高蹴腿、腿登		⇩K
ウルフ	PK	PK	×		ネックカットキック		⇩K
ジェフリー	エルボー、PK	PK	×		投げ系		PK
カゲ	PK	PK	×		投げ系、PK		旋蹴り
シュン	PK	PK、水車蹴り	×		宙舞双転脚 投げ系、月牙叉撃		
リオン	PK、PPK	PK、PPK	×		偸歩掃手、投げ系		

●高蹴腿に対して
（立ってガード）

出が素早くて、ヒットするともんどりうってフッ飛んでいく技。主にカウンター狙いで使ってくる技だ。

大体のキャラはガード後に安定してPKが入る。アキラは裡門でバッチリ。ラウのみはPKでもいいが、それよりもPPKを狙っていこう。この技はガードしてしまえば比較的反撃は楽な方に入る。

●腿登裏旋脚に対して
（立ってガード）

この技は、「しゃがみ状態から立つまでの間にⓀ」という入力法だ。つまりこの技がくる前は必らずしゃがんでいるはず。パイの屈伸には気をつけよう。

この技もカードしてしまえば、おおむね高蹴腿と似たような技が入る。カゲは水車蹴りを入れる絶好のチャンスだ。

●穿冲拳について
（立ってガード）

出が速く、おまけに中段攻撃。結論からいうと、この技はガードしたあと確実に返せる技が存在しない。こうなる前に、技自体をかわしてしまうか、穿冲拳のつぎの攻撃の出かかりをつぶしにいくしかない。穿冲拳・穿冲拳ならば、2回目の出かかりを狙ってつぶしに行こう。

●飛燕烈脚に対して
（立ってガード）

よく、この技をガードしたあとにジ〜ッと立ち上がるのを見守っている人を見かけるが、これは実にもったいない。

技が終って、ベチャッと潰れているときは、立ち判定の投げが入る（写真②）。アキラなら崩撃雲身双虎掌が、ウルフならスタイナーズスクリュードライバーやジャイアントスイング、ジェフリーならスプラッシュマウンテン…と各キャラ最高の投げを決めるチャンスだ。

●連環転身掃脚に対して
（しゃがんでガード）

最後の回し蹴りは、パイの姿勢が低く見えるが、ガード後に立ち判定の投げが入る。

ちなみに、**単体の燕旋蹴のほうはしゃがみ判定の投げなので覚えておこう。**意外なところで、ウルフのネックカットキックが間に合う（写真③）。

●連環背転脚に対して
（立ってガード）

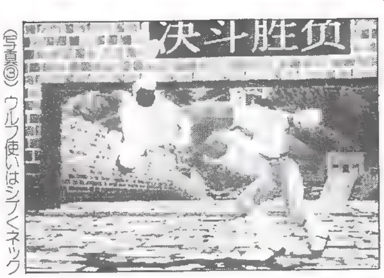
技自体、しゃがみガード不可なので、立ちガード後に出しやすい技で返そう。最後はバック転しているので、投げを狙うときはクイックフォワードしてからね。安定して返すには⇩Kの中段キックがいい（写真④）。



（写真①）ガードしたら、しゃがみパンチを出しておけばOK。



（写真②）大チャンス到来♡立ち判定の投げが確実に決まる。



（写真③）ウルフ使いはシブくネックカットキックで返すのもいい。



（写真④）投げはクイックフォワード後に。コマンド投げを使おう。

VS. WOLF HAWKFIELD

知った者勝ちの返し技の数々。
早速覚えてゲーセンへGO!

対ウルフ戦　返し技

	1、2、アッパー	ニーブラスト	ボディーブロー	ミドルキック	ロー・ドロップキック	
アキラ	×	PK	PK	PK	全キャラ共通で投げ	猛虎硬爬山
ジャッキー	×	ライトニングキック	×	エルボースピンキック		エルボースピンキック
サラ	PK	PK	PK	Dジョイントバッド		ジャックナイフキック
ラウ	×	PPK	PK[redacted]	PPK		腿登裏旋脚
パイ	Ⓟ	PK	PK	高蹴腿		腿登裏旋脚
ウルフ	×	×	×	PK		ミドルキック
ジェフリー	×	×	×	PK		ミドルキック
カゲ	PK	PK	PK	PK、旋蹴り		旋蹴り
シュン	×	PK	PK	PK 左下KK		⬇⇨K
リオン	×	PPP、PK	[redacted]	PPP、PK		後掃腿

ウルフの技に対するガード後の返し技を見ていこう。対象となる技は使用頻度の高い技を厳選。マニアックな返し技ではないので、しっかりと覚えて確実に使いこなそう。

1、2、アッパーに対して（立ちガード）

ほとんどのキャラは返すことができない。むしろ、返せるキャラがいるのを知っている読者のほうが強者だろう。返すことができるキャラはサラとカゲ、ちょっと強引にパイの3人だけ（写真①）。

ニーブラストに対して（立ちガード）

この技はほとんどのキャラが返せる。なかには、ヒザ→しゃがみⓅ→ヒザ→…（以下繰り返し）がハメだと思っている読者もいるようだが心配ない。ただし、かなり早目に反応しないと間に合わないので、体が勝手にⓅⓀを押すくらいまでやり込もう。

返せないキャラはしゃがみⓅが無難かな。だがその場合、先ほどの「以下繰り返し」攻撃で押される可能性がある。バックステップもうまく使っていこう。また、ジャッキーも返せない部類に入ると思っていい。あまりにも返し技がシブすぎる（写真②）。

ボディーブローに対して（立ちガード）

じつは結構返せるキャラが存在する。とは言うものの、確実に返せるのは、アキラ・サラ・パイの3人。その他のキャラは返せる場合の細かい条件が必要になってくる（足の組み方）。

さらに、この技を返すときも素早く反応することが必要。前出のニーブラスト以上に厳しい。やっかいな技であることには違いない。

ミドルキックに対して（立ちガード）

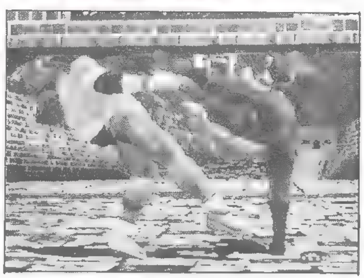
さすがにこの辺りから大技になる分、返し技も全キャラ安定してくる。基本となるのはⓅⓀだが、余裕があればもうちょっと欲張ってもいいだろう。全キャラに言えることだが、近くでガードしたなら投げることも可能。狙う価値はあるぞ（写真③）。

ロー・ドロップキックに対して（しゃがみガード）

使わない人はまったく使ってこないロー・ドロップキックだが、返し技を知っておいて損はない。

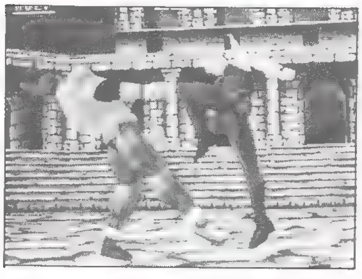
あれだけ素早く繰り出される下段攻撃だけあって、ガードできたときのご褒美（返し技）は比較的大技を狙える（写真④）。

ただし、サマーソルト系は狙わないほうがいい。間合いを詰めて、少し待てば当てられるけどね。あ、そうそう投げる場合も立ち投げだからね。しゃがみ投げじゃないよ。

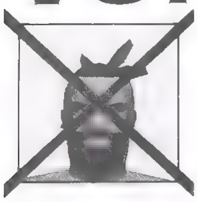

（写真①）カゲのⓅⓀは高性能。かなり早い。


（写真②）ほとんどのキャラはⓅⓀでOK。


（写真③）ミドルキック後は見逃せない。


（写真④）ダウン攻撃も入る技が理想。

VS. JEFFRY McWILD



ジェフリーを相手にした時、絶対にこれは覚えておいたほうが良い。

対ジェフリー戦　返し技

	ヒールアタック	ダブルアッパー	ニーアタック	エルボーバット、ダッシュエルボー	サイドキック	
アキラ	PK、裡門	×	PK	PK　／　×	全キャラ共通で投げ	PK、裡門 鉄山靠
ジャッキー	PK、⇨P、⇩PK サマー	×	ライトニングキック	×		コンボエルボースピンキック サマー
サラ	コンボサマー Dジョイントバッド サマー	コンボサマー	PK、コンボサマー	コンボサマー　／　×		Dジョイントバッド　コンボサマー サマー
ラウ	PPK、⇨P	×	PPK	×		PPK
パイ	穿冲拳、PK、K	P	PK	PK　／　×		PK、K ⇨KK
ウルフ	×	×	×	×		PK、 P+K
ジェフリー	×	×	×	×		PK
カゲ	PK、⇨P、水車蹴り 旋蹴り	PK	PK	PK　／　×		PK、旋蹴り ⇨P、水車蹴り
シュン	PK、⇨PPP	×	PK、⇨PPP	×		PK、 KK
リオン	PK、PPP	×	PK、PPP	×		PPP、PK、⇧PK、後掃腿 穿弓腿

ジェフリーの技を返すにあたって、足の組み方などはさほど見なくていい。無心でPKを出そう。

●ヒールアタックに対して　（立ってガード）

ウルフ、ジェフリー以外はPKが決まる。しかし、キャラによってはサマーソルトキックも入るので、どの技で返すかを表で見極めてほしい（写真①、②）。

●ダブルアッパーに対して　（立ってガード）

思いのほかスキが小さく、この技を返せるキャラも、サラ、パイ、カゲと少数だ。中でもパイは、返し技がPだけなので、ほとんどないのと変わりばえしないだろう。

●ニーアタックに対して　（立ってガード）

ヒザの後にはほとんどスキがないと思われていたが、実はけっこうあった。

ウルフとジェフリーはPKでも返せない。しかし、それ以外のキャラは全て返し技を持っていて、ジャッキー以外はPKで返せる。ジャッキーは、足の位置をキチンとすればライトニングキックが入るぞ。しかしこれは、ほとんどないのと変わらないだろう。

●エルボーバットに対して　（立ってガード）

出るのにかけてはPよりも早いエルボーバット。スカされて返されることはよくあるのだが、こいつらにはガードされても返されるので注意しよう。

こいつらと言っても4人、アキラ、パイ、サラ、カゲである。だが、スピードが早くPKで反応しにくい技なので、よほど多く使わないと返されないだろう。

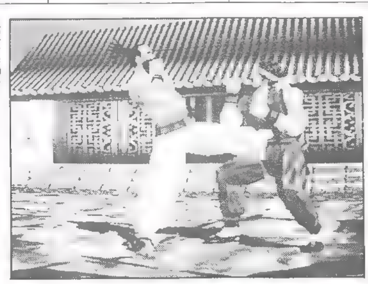
●サイドキックに対して　（立ってガード）

対戦をしているにあたって、これをガードすることはよくあるだろう。しかし、この技はスキがあり、あのジェフリー、ウルフでもPKで返すことができる（写真③、④）。ひどい奴だと、それ以外の強力な技も入るので、どれを使うかは自分が反応しやすい技を、表を見て選んでほしい。

また、表に載っていないエルボースタンプや、ダッシュエルボーアッパーは、技をガードした後にPKが入るのでついでに覚えておこう。

が、ダッシュエルボーは突進技なので、むやみに返そうとしないほうが良いだろう。

ジェフリーの技は、エルボー系のスキが小さいということを、ここでは覚えてもらいたい。



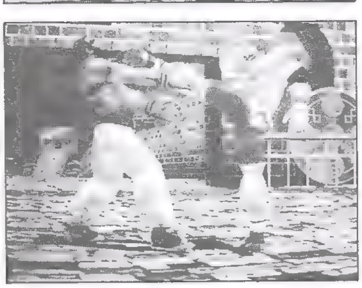
（写真①）キチンとガードさせても、



（写真②）PKで返されちまう…。



（写真③）主戦力にしたいが、



（写真④）またまた返される"ちくしょ〜"

VS. KAGE MARU



多彩でスキが無いと思われがちのカゲの必殺技だけど、返し技が結構あるんだな、これが。

対カゲ戦　返し技

	旋蹴り	散弾裏蹴り		葉呀龍		龍尾閃→半月蹴り		地走り	
アキラ	PK	全キャラ共通で投げ	裡門頂肘	全キャラ共通で投げ	鉄山靠	全キャラ共通で投げ	猛虎	全キャラ共通で投げ	猛虎
ジャッキー	PK		エルボースピンキック		コンボエルボースピンキック		ダッシュハンマーキック		ダッシュハンマーキック
サラ	PK		D・ジョイントパッド		D・ジョイントパッド		ジャックナイフキック		ジャックナイフキック
ラウ	PPK PPK（PPのみ）		PPK		腿登裏旋脚		ミドルキック		腿登裏旋脚
パイ	PK		K		腿登裏旋脚		ミドルキック		腿登裏旋脚
ウルフ	×		PK		ショルダーアタック		ボディブロー		ショルダーアタック
ジェフリー	×		PK		踵落とし		ミドルキック		ニーアタック
カゲ	PK		旋蹴り		旋蹴り		旋蹴り		裏閃刃
シュン	連載顎手		連載顎手		宙舞双転脚		月牙叉撃		月牙叉撃
リオン	PK、PPP		PK		投げ		ミドルキック		投げ

〝影丸〟は技が早く結構返し技が少なく思えるが、意外にも返し技は多いのである。

そこで、カゲがよく使う技の返し技を教えよう。

●旋蹴りに対して

（立ちガード）

ジェフリーやウルフといったパンチの遅いキャラ以外はⓅⓀが安定して返せる。

しかし、シュンは連載顎手でしか返せない。

●散弾裏蹴りに対して

（全部立ちガード）

基本的には全部ガードしたら必ず投げは入る（大技OK）。打撃技はⓅⓀでもOKだけどキャラによっての連続攻撃も入る（ジャッキーのコンボエルボースピンキックなど）。

●葉呀龍に対して

（立ちガード）

葉呀龍は雷龍飛翔脚に似ているが返し技も同じで、確実に大技の投げが入る。

打撃技も各キャラ大技が可能でアキラの鉄山靠なども入る。基本的に表に書いてある技の後はダウン攻撃も入るので覚えよう。

●龍尾閃・半月蹴り

（両方ともしゃがみガード）

龍尾閃はガードした瞬間に各キャラ中段攻撃を出せば、半月蹴りを潰すことはできるが、蹴りを出さずに逃げられると当たらないので完璧な返し技ではないので覚えておこう（写真①、②）。

龍尾閃をガードしてから半月蹴りもガードしたら、一歩ダッシュしてから必ず投げ技を入れる。

打撃技もより強力で出の早い技を出せばいいだろう。

●地走りに対して

（しゃがみガード）

地走りも全キャラガード後に投げが可能で、ウルフはジャイアント・スウィングを狙ってもいいぞ。

地走りをガードした際、パイ、ラウ一家はそのまま腿登裏旋脚がおてがるでいいぞ。

アキラの猛虎硬爬山はガードした瞬間に出すとスカッて逆に投げられるので、アキラ使いは注意せよ!!（写真③、④）

という訳で〝影丸〟の技を5つ程の返し技を説明してきたが、カゲは必殺技も強いがこういった返し技を覚えて対応していけば、決してカゲに勝てなくは無いのである。

しかし、カゲは中段蹴りや肘打ちなどの通常技が強いのでそれに対応した返し技（反撃の仕方）を下巻で説明していこうと思う。

とりあえず、町中のゲームセンターではカゲ使いが多いと思うが表を見て参考にして戦ってほしい。



（写真①）龍尾閃をガードしたら…



（写真②）アキラの猛虎はガードした瞬間に入力するとカゲは逃げられない。



（写真③）「よっしゃー」地走りガード!!



（写真④）「猛虎しゃー」でも早すぎるとこの様にスカッちゃうぞ。

VS. SHUN DI



トリッキーな動きに惑わされて確実な反撃を忘れる。これこそ舜帝の思うつぼだぞ！

舜帝は移動からしてトリッキー。そのため、よく動きに惑わされてガードしがちだ。舜帝の技はどれもスキがなさそうだが実は必ず反撃できるもののほうが多い。表中にある技はその代表例だ。

それでは各技ごとに舜帝側の使い方やガード後に技を入れるコツを伝授しよう。

●飛天崩撃に対して

舜帝としてはしゃがみパンチやキックを連打された際に少し遠目からいきなり使うことが多い。この技はしゃがみガード不可の中段攻撃なので立ちガードしてから反撃しよう。

意外とスキがなさそうだが実は全キャラガード後に立ち投げが可能だ。投げに威力がないキャラはサマーソルトなどの一発が大きいものに変え、それもないキャラはニーキック、ⓅⓅⓀなどの連続技につなげられる技にしよう(写真①)。

●宙舞双転脚に対して

この技はしゃがみ攻撃が近距離以外当らないので、対しゃがみ待ちや投げとの2択、小ジャンプからの足払いとの2択にと、舜帝側としてはかなり使用頻度の高い技だ。

この技に返し技を入れるのはさほど難しくない。ただし、投げ技は入らないので若干こちらの方がスキは少ない、入れる返し技は全キャラⓅⓀが安定して入る。その他キャラによってはサマーソルトや鉄山靠などが入る。パイはⓅⓀがつながらないのでⓀが安定(写真②、③)

●単飛跳撃に対して

舜帝側としては誘い技でさがっておく、こちらの前進からの技に合わせるように置いておいたり、接近して投げと思わせておき、しゃがみⓅで投げを回避しようとした所に使ったりする。

スキが大きそうな技だが実はガードさせさえすればサラ、カゲ、パイ以外にはまったくといっていいほど反撃は受けない。基本的にⓅⓀで返すがガードしている最中からレバーを相手方向に倒しておいてからⓅⓀを入力すること。アキラは足の位置が限定されているので注意。シュンとリオンは入る時と入らない時がある。返せないキャラは投げか足払い系の技を重ねよう(写真④)。

●仰飲杯手に対して

舜帝版アッパーのこと。ⓅⓅの最後の技ではなく、⇧Ⓟのものだ。この技も見た目はスキがなさそうだがウルフ、ジェフリー以外は全員ⓅⓀで返すことが可能。一応レバー入れでのⓅⓀがベストだ。

●連載顎手に対して

出始めは早いが硬直がかなりあり、なんと当てられても必ず投げることが可能なのだ。そのため、ガードした後の返し技は表のようにかなりたくさんある。

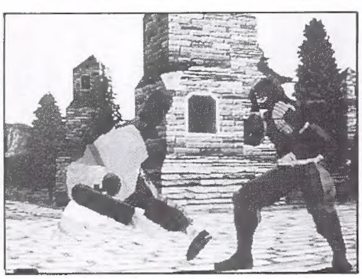
ちなみに投げやⓅⓀなどを入れたい時はダッシュしてから入れるようにしよう。

対シュン戦　返し技

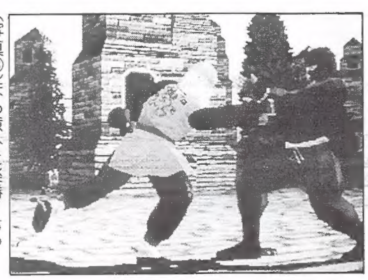
	飛天崩撃		宙舞双転脚	単飛跳撃	仰飲杯手	連載顎手	
アキラ	全キャラ共通で投げ（立ち）	鉄山靠、など	鉄山靠、など	ⓅK	PK（レバー入れが0）	全キャラ共通で投げ（立ち・ダッシュから）	鉄山靠、など
ジャッキー		サマーソルト、ニーキック P系	サマーソルト、P系 エルボースピンキック	×	PK		サマーソルト、エルボースピン ダッシュからのⓅ系
サラ		サマーソルト、PPP↖K ミラージュ	サマーソルト、ミラージュ	ⓅK	PPP↖K、PK		サマーソルト、DJP ダッシュからのⓅ系
ラウ		PPK、肘撃、斜下掌～、など	ⓅⓅⓀ系、斜下掌～ エルボー(スカリ有り)	×	PPK		PPP（斜下掌～）→K、など
パイ		PPP、K、←K+G	PPP、K	PPP、K	PPP、K		PPP、K ←K+G、K+G
ウルフ		ニーブラスト ボディブロー	PK(レバー入れも含む)	×	×		→KG、ダッシュからニーブラスト
ジェフリー		ニーキック エルボーハンマー ヘルスタップ	PK(レバー入れも含む)	×	×		→→PP、PK
カゲ		Ⓟ系、エルボー サマーソルト（水車蹴り）	PK、↑K サマーソルト	→PK	PK		サマーソルト、旋蹴り PPP、PK
シュン		K+G ↓↘→P	PK(レバー入れも含む)	→PK（限定）	PK		ダッシュからPK K+G、↓↘→D
リオン		→Ⓚ、後掃腿	PPP、PK	→PK（限定）	PPP		→K、穿弓腿 PPP(ダッシュから)



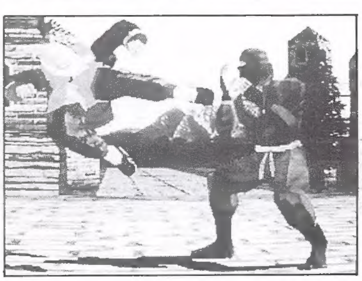
(写真①)ガードすればこっちのもんだ。



(写真②)ガードしたら即、技を入力！



(写真③)ほら意外と楽勝！ ちゃんと返せるようにしよう。



(写真④)この技は意外とスキがないぞ。

VS. LION RAFALE



対リオン戦　返し技

	前掃腿	弾腿	箭疾歩	後掃腿	閃転空脚
アキラ	ミドルキック 裡門、猛虎	×	×	環捶腿 連環腿	ガードくずし→環捶腿
ジャッキー	ミドルキック、サマーソルト ライトニングキック エルボースピン、ヒザ	×	×	ヒザ→サマーソルト エルボースピンキック （近のみ）	投げ、サマー
サラ	ミドルキック、サマーソルト ジャックナイフサイド ダブルジョイント、ヒザ	×	×	ジャックナイフキックサイド ダブルジョイントパッド （近のみ）	投げ ミラージュキック （近のみ）
ラウ	ミドルキック ヒジからの	×	×	ミドルキック 腿登裏旋脚	投げ
パイ	ミドルキック 穿冲烈脚 飛燕烈脚	×	×	ミドルキック 腿登裏旋脚	投げ 飛燕烈脚
ウルフ	ミドルキック ボディブロー しゃがみ投げ	×	×	立ち投げ	立ち投げ
ジェフリー	ミドルキック トーキック しゃがみ投げ	×	×	立ち投げ	立ち投げ
カゲ	ミドルキック 旋蹴り ひじ	×	×	旋蹴り 葉重ね	投げ
シュン	ミドルキック 宙舞双転脚 じじい猛虎	×	×	月呀叉撃 投げ	投げ 宙舞双転脚
リオン	ミドルキック 後掃腿	×	×	投げ ミドルキック	投げ

リオンの技は、小ジャンプ系のものを斜けば実は上段か下段のどちらかのものが多い。

特に下段攻撃技が豊富なので、対リオン戦で乱戦になったらとりあえずしゃがみガードしよう。ただしリオンお得意の弾腿（ミドルキック）や盤肘（ヒジ）、箭疾歩は中段なので要注意だ。

●前掃腿に対して
（しゃがみガード）

いまだに勘違いしている人がいるかもしれないので念のために確認しておくと、足払いが1発で終わるのは軋腿(あったい)という名の技であり、前掃腿とは足払いが2発になったもののことである。

さて、前掃腿はガード後全キャラ共通でミドルキックで返すことができる。手軽なので初心者におすすめだ。

サマーソルト系の技を持つキャラはこれで返してもいい。ウルフ、ジェフリーはしゃがみ投げを入れることもできる。

肘系の技で返すときには、足の組み方（向き）に注意しよう。

●弾腿に対して
（立ちガード）

リオンのミドルキックはスキが少ない。寸前で空振りさせれば投げなどにいけるが、ガードしてしまった場合、リオンに攻撃を加えることは不可能だ。とはいえリオン側も自由に動けるわけではないので、弾腿ガード後は出の早い技か投げを重ねにいくといい（写真①）。

●箭疾歩に対して
（立ちガード）

この技は長距離を走るだけあって、ガードしてしまうと反撃はできなくなる。弾腿同様ぎりぎりのところで空振りさせられれば、そこを投げにいったりもできるが、ほとんどの場合ガードしてしまうだろう。ガードしたあとは出の早い技か投げを狙っていくのがいいが、素直にリオン側の次の行動を見るのもいい。

もしできるなら、リオンが走ってきているところを直接Ⓟ系の技やリーチの長い技で止めるといいだろう（写真②）。

●後掃腿に対して
（しゃがみガード）

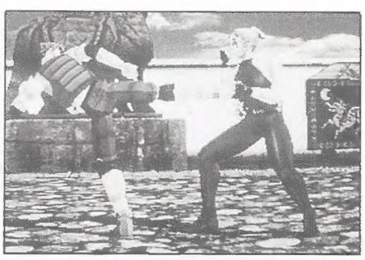
この技はガードさえしてしまえばスキだらけだ。逃さず反撃しよう。

一応全キャラ共通で投げ、というのが手堅い。ちなみにリオンは立ち状態で硬直している。疾地掃腿と違って通常の立ち投げを使おう（ジェフリー、ウルフ）（写真③）。

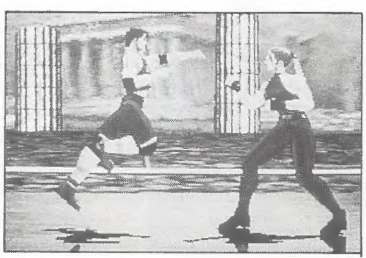
●閃転空脚に対して
（立ちガード）

ジャンプしてのあびせ蹴りのようなこの技、ガードしてしまえば確実に投げが入るので、それで安定しよう。

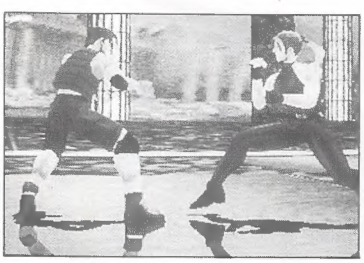
足の先端部分をガードした場合は、すぐに前方ダッシュしてから投げよう（写真④）。



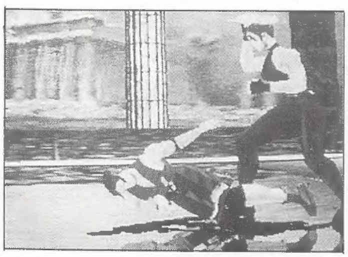
（写真①）ガード後は、Ⓟ系の技など出の早い技か投げを重ねにいこう。



（写真②）実はスキがない箭疾歩。助走中を止めるか、ガード後投げ、もしくは中段技を重ねるか。



（写真③）立ちポーズで硬直しているリオン。コマンド投げ等のチャンス。



（写真④）この技だ。この技をガードしたあとはコマンド投げだ。

〔バーチャファイターACT.1特別プレゼント〕

ゲーメスト魂燃える

ゲーメストから



この熱さを

VF2アストロ筐体　1名様

君たちに!!



セガサターン　10名様



応募方法　おなじみ!!読者プレゼントは太っ腹ゲーメストからビッグボーナス！とじ込みハガキに希望のプレゼント名を記入のうえ、平成7年3月4日までに応募してくれ。当日の消印有効ってことでひとつ、よろしく！発表はゲーメスト5月15日号になります。

バーチャファイター2 Act.1 Vol.5
平成7年3月9日発行 第2巻第3号通巻第5号
発行人●加藤 博／編集人●高橋己代子
定価780円



雑誌63381-05 Printed in Japan T1063381050780